GRATUITA

Marzo 2015 N 52

http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/

CREATIVE FUTURE

REVISTA DE VIDEOJUEGOS

ANALISIS

DYING LIGHT

SOBREVIVE EN UNA CIUDAD ATESTADAS DE ZOMBIS

ANALISIS

THE ORDER 1886

UNA LONDRES VICTORIANA EN UN PASADO ALTERNATIVO

XBOX ONE

FIFA 15

NUEVOS SORTEOS

EVOLVE

ÚNETE A LA CAZA

• TOTAL WAR ATTILA • FABLE LEGENDS • BRAVELY SECOND • JAPAN WEEKEND •

EDITORIAL



DIRECTOR & COMMUNITY MANAGER
BIBIANO RUIZ

COORDINADOR
JOSE ALCARAZ

MAQUETACION & EDICIÓN
CRISTINA USERO

REDACTOR JEFE & MODERADOR WEB
ANGEL CORRALES

REDACCION
CORAL VILLAVERDE
ALEJANDRO JIMENEZ
ISA GARCIA
RAMON GOMEZ
PEDRO GARCIA
RAUL MARTIN
JOSE VENTEO
ALVARO NARANJO

YOUTUBER
DAVID VAQUERIZO

COLABORAN
EMILIO J. RUIZ

CREATIVE FUTURE

Nº52

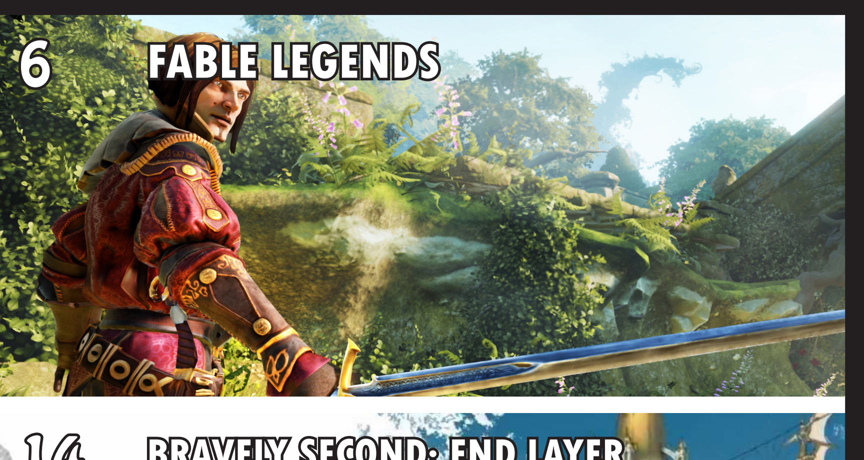
MARZO 2015



Ya venimos viendo mucho tiempo las críticas a juegos triples A. Que si algunos son cortos, que otros no están acabados, que este no tiene multijugador. ¿Cuál es el juego perfecto? Pensar que no siempre nos vamos a encontrar un juego que cumpla con todos los requisitos que nosotros buscamos y seguramente el día que lo encontraremos solo estará unos meses presentes porque pronto lo olvidaremos a causa de la gran oleada de videojuegos que tenemos en el mercado. ¿Qué podemos hacer entonces? Simple y llanamente valorar que tiene un juego antes de comprar y no solo basarnos en el nombre o en el género. También disponéis de una gran ayuda, y esos somos los medios de prensa. En este momento no os voy a decir que compréis o dejéis de comprar un juego sino que leáis los artículos que vamos publicando para haceros una idea más o menos completa de que os ofrece un título y por supuesto que finalmente deis vuestra opinión final porque son muchos los juegos que hoy en día modifican sus sagas con las opiniones de los jugones, e incluso están las betas que no solo sirven para ver cómo es un juego, sino para que deis vuestro feedback y así el juego cumpla mejor con sus finalidad: darnos diversión

Bibiano Ruiz (@beaves83)
Director de Creative Future

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com











PREVIEWS

REPORTAJE

SECCIONES

ANALISIS



64 THE ORDER 1886
72 DYING LIGHT



84 DEAD OR ALIVE 5 LAST ROUND



94 RESIDENT EVIL HD REMASTER
126 TOTAL WAR ATTILA



FABLE DA UN GIRO A SU SAGA PARA SER UN GRAN JUEGO DE ROL COOPERATIVO

La franquicia Fable que tantas alegrías ha dado a jugones y Microsoft llega a Xbox One. Con algunos cambios notables en su modo de juego se presenta este Fable Legends, que seguramente encandile a todos los amantes de los clásicos juegos de rol





Quizá a primera vista parece que nos vamos a encontrar con un Fable algo diferente a lo habitual. Lo primero que encontramos en Fable Legends es que estaremos rodeados por un equipo de hasta 4 héroes controlados por nuestros amigos o la IA si no encontramos con quién jugar. Incluso un quinto jugador podría adquirir el rol de villano. Esto será permanente en todo el juego, allá donde vayamos iremos con nuestro grupete. El giro de orientar el juego a ir en equipo consiste en adentrarnos un poco más en la esencia de cada personaje y en su especialidad. De modo que el equipo en conjunto reunirá diversas especialidades con cada personaje para que quede equilibrado. Por ejemplo 2 héroes serán especialistas en ataque a distancia y otros 2 en ataques directos.

>>





También veremos que cada jugador tendrá definido su rol en las batallas siento atacante, o ser quien reciba todos los golpes a conciencia porque quizá tenga la vida más alta del grupo. Da la sensación de que Fable Legends va camino de convertirse en un juego de rol tradicional de mesa. Y no parece una mala idea...

Siguiendo con los combates, lo que conocemos hasta ahora es que el malo de turno podrá ayudarse de secuaces ordenados por él. El vencedor de las batallas se dará cuando sólo quede un equipo en pie o al menos uno de los personajes de algún bando. Por tanto cuando nos vayan o vayamos matando al rival, revivirá de forma casi inmediata pero su vida total irá bajando hasta que en algún momento le matemos de forma definitiva.

Por estos pequeños detalles comentaba lo de "juego de rol de mesa", es una secuencia de lucha bastante similar a la que podemos encontrar por ejemplo en el fantástico "Dungeons and dragons".

>>

SERÁ COMPATIBLE CON LAS GAFAS SMARTGLASS



En cuanto al apartado gráfico, los poquitos videos que hemos podido ver de las betas del juego no prometen ser un referente en Xbox One, mundos coloridos y héroes muy chulos pero no es un juego que vaya a aprovechar el potencial de la One. También es cierto que parece que los muchachos de Lionhead no han querido centrar el juego en ello y no es la prioridad de Fable Legends, si no que sea un gran juego de rol de aspecto "clásico".

Respecto a la historia, dará lugar 400 años antes de la contada en el primer Fable y volveremos al mundo de Albion. Debido a los varios cambios que giran en torno a este nuevo Fable no sabemos si será definitivo en la saga o un pequeño paréntesis, quizá por ello su nombre sea Fable Legends y no Fable 4, estaremos atentos a ver cómo va evolucionando la saga.

Para quienes les guste jugar online, se presenta como un juego muy muy entretenido y bueno, y si ya te encanta el rol parece que se va a convertir en un imprescindible en tu colección.



FABLE LEGENDS

PLATAFORMAS: XBOX ONE

GENERO: ACCION

REALIZADO POR ANGEL CORRALES

ESTÁ POR CONFIRMAR SI EL JUEGO NECESITARÁ CONEXIÓN PERMANENTE A INTERNET DESDE LA XBOX



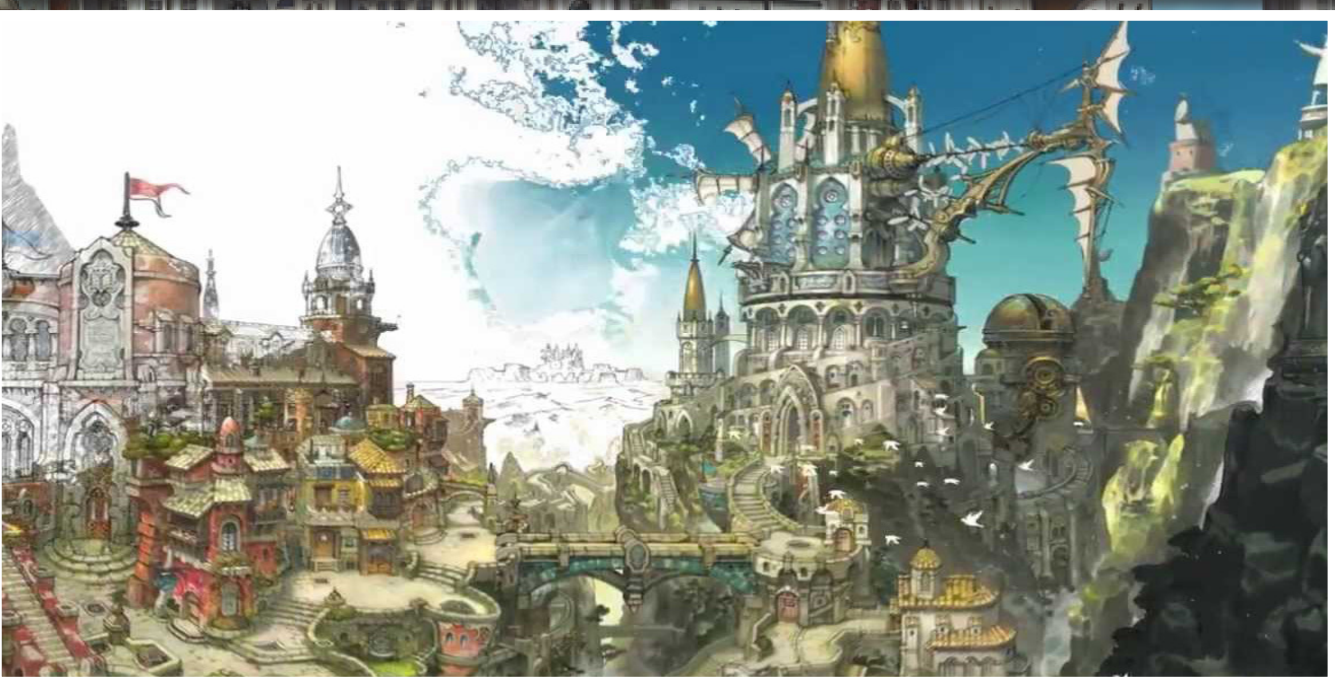
Por cierto, parece ser que el juego será compatible con las nuevas "SmartGlass", las gafas de realidad aumentada de Microsoft. Aunque por el momento sólo se ha oído que dará funciones muy útiles para quien se ponga en el rol de villano

Y por último algo que aún no ha quedado claro y quizá no os guste demasiado, parece ser que en un principio Fable Legends iba a necesitar conexión permanente a internet en tu Xbox One para poder jugar en cualquier momento. Actualmente por el momento ni se confirma estrictamente esa posibilidad pero tampoco queda descartada. Estaremos atentos a los siguientes pasos y rumbo que tomarán nuestros héroes.

BRAVELY SECOND™



Después de la gran acogida que tuvo Bravely Default llega Bravely Second, la secuela que intentará de nuevo llevarnos a una gran aventura



Nintendo 3DS está preparándose para la llegada de Bravely Second: End Layer que nos traerá horas de combates y de una historia mágica. Su sistema de combate se centrará en los combates por turnos, donde tendremos nuestras habilidades, objetos para usar...

Tiz Arrior, protagonista de la entrega anterior tendrá su aparición en Second, donde además veremos personajes como Bloody Geist, Holly White y Magnolia, exorcista y guardiana. Con un reparto nuevo de protagonistas, de trabajos y un mundo totalmente más amplio respecto al anterior.

BRAVELY SECOND: END LAYER

PLATAFORMAS: 3DS

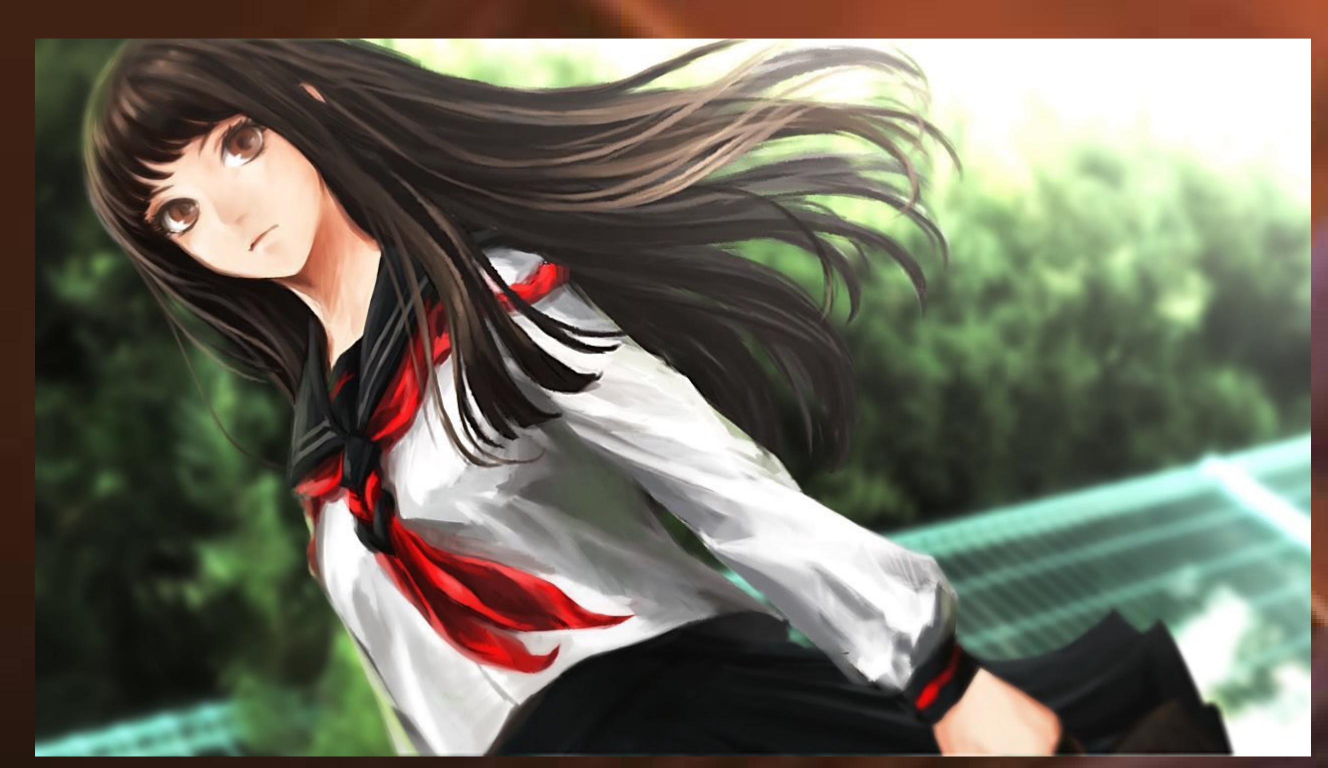
GENERO: ROL

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE



En Abril tendrá lugar el lanzamiento en Japón, mientras que por estas tierras tendremos que esperar a nuevas noticias, tendremos que conformarnos con las imágenes y videos que nos lleguen desde los que han podido jugarlo.

TOKYO TWILIGHT GHOST HUNTERS



Marzo viene cargado de un título bastante llamativo para nuestra pequeña PS Vita, eso sí, nuestra PS3 también podrá disfrutarlo

Tokyo Twilight Ghost Hunter viene de mano de los creadores de Deadly Premonition, ese juego que creó tanto amor como odio y que fue finalmente una gran sorpresa para sus propios creadores.

El argumento se centrará en Shinjuku, un joven estudiante de la Academia Kurenai que se verá dentro de un giro en su vida, en la que pasará a convertirse un cazador de espíritus debido al encuentro con uno.

Su sistema de combate ofrece un nuevo punto de vista que intentará ligarse adecuadamente al transcurso de la historia, con dos etapas determinantes para ganar, la fase de predicción(con el que intentaremos controlar las acciones) y la fase de ejecución (los movimientos) No será fácil, puesto que nos enfrentamos a espíritus, por lo que al ser invisibles tendremos que utilizar los detectores para visualizarlos, además de que a la hora de atacarlos hay que tener cuidado puesto que si no les damos podremos herirnos a nosotros mismos o incluso trastocar el escenario.



TOKYO TWILIGHT GHOST HUNTERS

PLATAFORMAS: PS3, PSVITA

GENERO: NOVELA VISUAL

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

Se jugará además con una perspectiva 2D-3D.

Mientras el argumento y las batallas tienen lugar podremos escuchar de fondo melodías de el gran Nobuo Uematsu, conocido generalmente por ser el que ha dado musicalmente vida a la saga Final Fantasy durante años. Uno de los aspectos más llamativos es que podremos juntar por ejemplo emociones(amor. Tristeza...) con sentidos(vista, tacto...) para crear acciones con otros personajes que nos vayamos encontrando y así ganar aliados.

De este modo dependiendo de las acciones que podamos tener con ellos y los que logremos que nos ayuden en los combates podrá ser un punto característico para un determinado final, ya que hay varios.
Con una estética anime, Tokyo Twilight intentará darnos un título diferente y llamativo rodeado de misterios. Su fecha de lanzamiento tendrá lugar en Marzo, tanto en formato digital como físico.





ENTRA Y ENTERATE EN:

HTTP://REVISTACREATIVEFUTURE.BLOGSPOT.COM.ES/

CURIOSIDADES

JUEGO DE TRONOS EN MINECRAFT

Creo que hoy me he encontrado con unos de los mayores trabajos por gente “no profesional” que he podido ver: WesterosCraft. Este proyecto está formado por más de 100 personas que han dedicado muchísimos meses pero han realizado un trabajo realmente sorprendente. Han recreado todo el mundo de Juego de Tronos en Minecraft ¿Os imagináis el trabajo de poner pieza a pieza? Lo mejor por supuesto es que lo veáis, por lo que os compartimos el enlace a su video oficial.



BAT-BEBE

El mes pasado os trajimos una cuna de madera de Star Wars. Pues este podéis seguir con vuestro afán de crear un nuevo friki con este carrito de paseo de Batman. Ciertamente es un poco grande para mi gusto y va a entrar en pocos sitios que no sea la BatCueva pero ¿y lo molón que va a ir por la calle? La empresa que lo ha creado se llama Super-Fan Builds y tienes otras originales creaciones como la Casa Hobbit para gatos o el Ent-Balancín.




SALÓN MANGA DE JEREZ
COMIC CON SPAIN . GAMERCON
10-12
ABRIL
2015
IFECA
SALÓN MANGA
JEREZ
COMIC
CON
SPAIN
GAMER
CON
CEFYC
IFECA
INSTITUCIÓN FERIAL DE CÁDIZ


Almería 2015
expotaku
Anime · Cosplay · Gaming
www.expotaku.com/almeria
ENTRADA
1 día: 4€
* Domingo Cosplayers Gratis
20, 21 y 22 de Marzo · Pabellón Rafael Florido
Av. del Mediterráneo, 228

USANDO TU SMARTPHONE CON FRIO

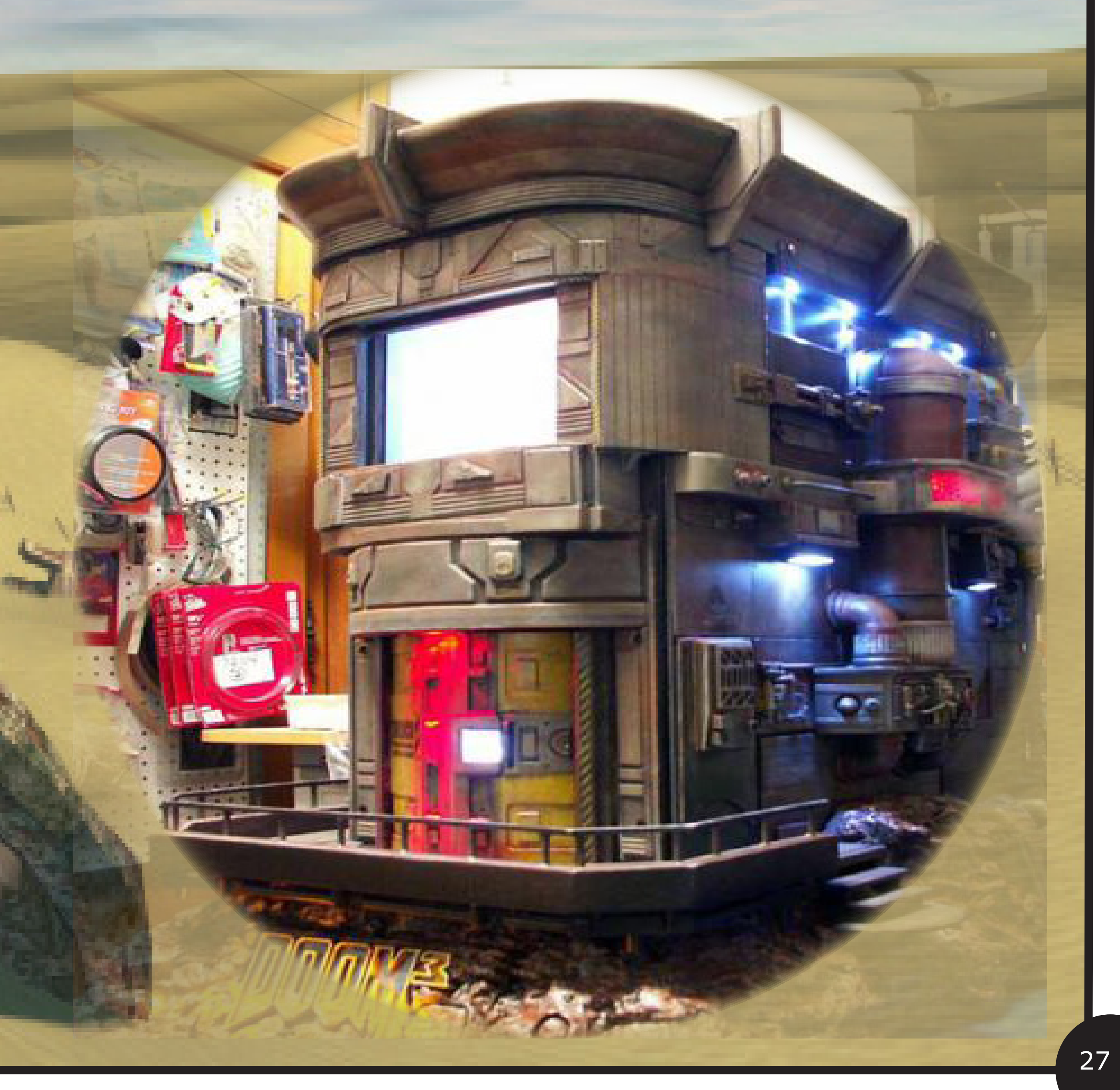
Esta es siempre una cuestión que tenemos, ¿Qué hacer cuando hace mucho frio y queremos sacar el móvil para mirar Facebook o Twitter? Pues ese problema se acabó con este nuestro accesorio. Hasta ahora las opciones eran unos guantes táctiles, pasar frio o no usar el Smartphone en la calle pero ahora tenemos este... no sabría darle un nombre pero creo que con la foto queda todo explicado.



REALIZADO POR CRISTINA USERO

LA TORRE DEFINITIVA

Durante estos cinco años que llevamos publicando la revista Creative Future hemos visto pasar muchos mods de torres para pc pero nunca dejo de sorprenderme al ver uno nuevo. En esta ocasión tenemos un mod de Doom 3, un excelente diseño con uno sobrecogedor sistema de luces y de detalles. No sé si todo el mundo tendría un lugar donde colocarlo pero seguramente más de uno haría sitio para esta obra de arte.





CHIBI JAPAN WEEKEND

LOS FANZINES TUVIERON UN AMPLIO ESPACIO DEDICADO, TAL COMO MERECEN

Creative Future y FishFace Game Studio no quisieron perderse el primer salón de temática manga/anime/cómic del año y estuvimos presentes en la Chibi Japan Weekend de Madrid, celebrada los días 7 y 8 de febrero en el pabellón de Cristal, y durante los dos días que duró tuvimos tiempo para presenciar de todo, así que sin más dilación... ¡procedamos con el reportaje!

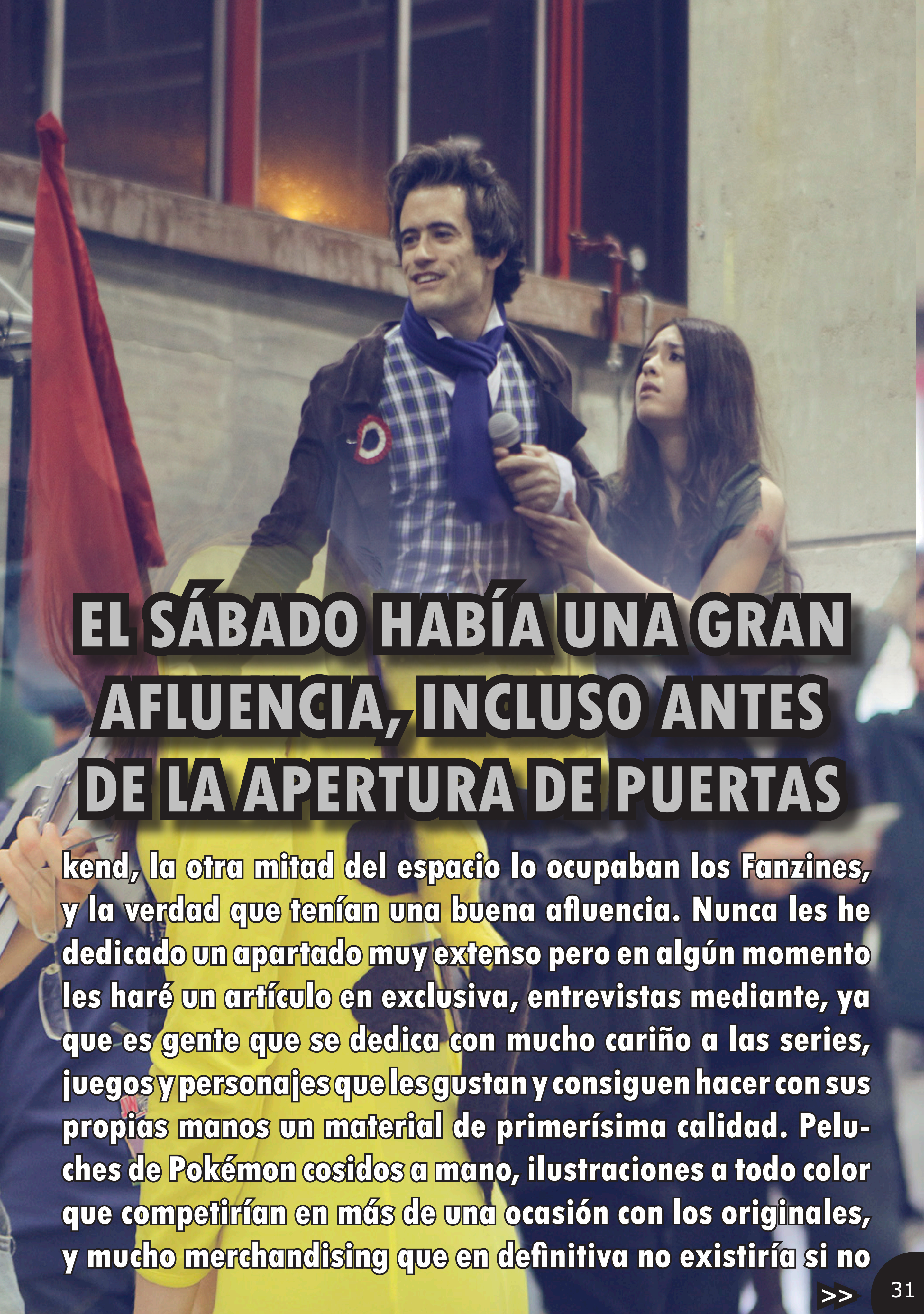


Primera hora del sábado. Conocedores de que habría bastante afluencia de público, decidimos acudir a primera hora. No nos equivocamos, las dos colas (la de la entrada para los que la habían adquirido por Internet y la de las taquillas para los que no lo habían hecho) se prolongaban hasta un punto que había que bajar una larga calle para encontrar al último que estaba esperando a la apertura de puertas. La venta fue bastante ágil y se endulzó a los compradores con piruletas, y en un par de horas la entrada ya se realizaba de forma muy fluida y cómoda. Una de las grandes quejas del evento fue que para evitar aglomeraciones en la entrada, la salida se situaba justo en la otra punta del pabellón, implicando que fueras donde fueras tenías que cruzar todo de una punta a otra, incluso los visitantes del Retro Weekend que estaban en la planta alta y nada tenían que ver con lo expuesto en la planta inferior.

>>



Sobre este último evento fue todo un gusto poder disfrutar de media planta dedicada a los videojuegos clásicos y la única gran oportunidad del año en Madrid ya que este año no se celebrará Retro Madrid, por lo que espero que todos pudierais acudir a hacer las compras que tuvierais en mente y a aprovechar el ambiente que se respira siempre en este tipo de ferias, junto a las sempiternas Megadrive, Super Nintendo, Nintendo 64, PS One y sus correspondientes juegos a cada cual más clásico: Mario, Sonic, Zelda, Final Fantasy, etc. Ojalá no sea la última vez que se deje ver una feria de este estilo junto a estos salones, porque muchos de los asistentes lo agradecen. Y hablando sobre la primera planta, para no sobrecargar la planta baja de gente y de stands, además del Retro Wee-



EL SÁBADO HABÍA UNA GRAN AFLUENCIA, INCLUSO ANTES DE LA APERTURA DE PUERTAS

kend, la otra mitad del espacio lo ocupaban los Fanzines, y la verdad que tenían una buena afluencia. Nunca les he dedicado un apartado muy extenso pero en algún momento les haré un artículo en exclusiva, entrevistas mediante, ya que es gente que se dedica con mucho cariño a las series, juegos y personajes que les gustan y consiguen hacer con sus propias manos un material de primerísima calidad. Peluches de Pokémon cosidos a mano, ilustraciones a todo color que competirían en más de una ocasión con los originales, y mucho merchandising que en definitiva no existiría si no

>>



fuera por su labor, ya que en las marcas oficiales hay muchos productos que no lanzan y que los fans aprovechan para crear. En esta misma planta también había una cafetería y el ropero, para que nadie se viera obligado a bajar a la planta baja si no lo necesitaba más que para marcharse. Ya una vez en la planta baja, entrábamos en materia. Muchas tiendas con muchísimo merchandising, como siempre, unas dedicadas a las camisetas, otras dedicadas a las figuras (League of Legends copaba una vez más los escaparates), y otras por supuesto al anime y al manga, como el de Ivrea. Tras varias filas de esta temática empezaba la zona de escenarios y demás actividades, que no se vaciaban en ningún momento.


BATTLEFIELD
HARDLINE
18
www.pegi.info
XBOX ONE
XBOX 360
XBOX LIVE
PS4
PS3
Origin
VISCERAL
DICE
EA



Era complicado decidir a dónde ir, aunque finalmente nos decantamos por el escenario principal en la mayoría de las ocasiones. Ahí disfrutamos el sábado de la clasificatoria para la Yamato Cosplay Cup (una importante competición donde el ganador viaja a Brasil a representar a España) y más tarde del concurso de cosplay grupal, del cual hicimos un montón de fotos que podréis ver en nuestro álbum del evento. En cuanto terminó el concurso y con las puertas del pabellón a punto de cerrarse, decidimos que por el sábado había sido suficiente y nos dirigimos a la salida. El domingo, ya con más calma en el cuerpo tras la euforia del día anterior, y ante una afluencia de público menor, nos dedicamos a volver a recorrer todo el pabellón de arriba abajo. Por la mañana se repitieron los



RETRO WEEKEND TUVO UNA IMPORTANTE PRESENCIA COMO COMPLEMENTO AL EVENTO

conciertos del día anterior de Mizuki y Haru-Chan, cuyos respectivos fans no se perdieron, y tras esto comenzó el concurso de karaoke en el escenario grande y del cual tomé también bastantes instantáneas. Un gran nivel, con todo tipo de actuaciones y voces que dejaban ver una vez más que los cosplayers son grandes artistas, no sólo por la calidad de sus trajes sino también por sus habilidades en unos casos cantando, en otros dibujando.

>>



Un poco después de la hora de comer se reunieron varios fotógrafos especialistas en el mundo del cosplay para dar una charla y responder a las preguntas de los asistentes, y la verdad que mereció mucho la pena escuchar de los expertos algunos consejos, trucos y comentarios sobre el mundo de la fotografía aplicada a este sector. Y nada más terminar, salimos corriendo al escenario principal de nuevo, ya que se celebraba la Pasarela Cosplay: un montón de cosplayers subían al escenario, lucían sus trajes por unos segundos, y daban paso a los siguientes, a diferencia de los concursos habituales donde se premia la actuación, aquí el



EL DOMINGO LA AFLUENCIA ERA MENOR, PERO LAS ACTIVIDADES ERAN IGUAL DE BUENAS

premio sería meramente en función de la calidad del traje. Una vez entregados los premios no quedaba mucho más por hacer, disfrutar de los últimos coletazos de un intenso fin de semana y esperar que no se nos hagan muy largas las tres semanas que nos separan de nuestro próximo evento.

REALIZADO POR ALVARO NARANJO Y ANGEL ALVAREZ



MÁS FOTOS DEL EVENTO EN:
ALVARO NARANJO PHOTOGRAPHER

Me dio pena no poder asistir a varias charlas y conferencias que se celebraban a lo largo del evento, demostraciones de artes marciales en vivo, talleres de telas impartido por cosplayers curtidos en el tema y demás complementos que redondearon un gran evento. Ahora a esperar a la de Barcelona el 7 y 8 de marzo, o a Septiembre, que vuelva la gira por Madrid. Allí estaremos.

PS VITA
EL PERIFÉRICO PERFECTO DE PS4

EL USO A DISTANCIA TE PERMITE JUGAR Y CONTROLAR TU PS4 ESTÉS DONDE ESTAS

No estamos locos, ni venimos con años de retraso acerca de un reportaje de la última portátil de Playstation. Si no, que quizá gracias a PS4 comience una buena maduración para PS Vita. Te contamos la multitud de utilidades que puedes hacer enlazando tu Ps Vita con tu PS4



Han pasado casi 3 añitos desde que llego a nuestras tiendas y casas Playstation Vita, hasta ahora la última consola portátil de la japonesa Sony.

Con un hardware realmente potente, teniendo en sus adentros un procesador de 4 Cores y una pantalla OLED de 5 pulgadas, puede reproducir juegos de un alto nivel llegando a ser muy cercano a gráficos como los de Playstation 3.



La consola ya la conocéis e igualmente la mayoría pensareis o pensamos, qué especialmente por su catálogo de juegos no hemos podido disfrutarla y aprovecharla en su máximo esplendor. Quizá ha faltado juegos exclusivos de gran nivel como "Uncharted: El abismo de oro" o disponer de una versión para PS Vita de la mayoría de juegos que han salido en PS3 o ahora en PS4, como si solía suceder en PSP.

Más allá de eso y de no perder la esperanza en que Sony no deje completamente de lado a su Vita por el catálogo de juegos (aunque las últimas noticias no son muy halagüeñas), nos encontramos con una máquina muy versátil.

Aparte de poder reproducir y adquirir en ella una grandísima colección de juegos de Playstation 1 tales como Final Fantasy 7, Final Fantasy 8 y Final Fantasy 9 o Driver,

encontramos de la misma forma muchos de los grandes títulos de PSP. Obviamente no compramos esta consola para rejugar a juegos especialmente de hace relativo poco tiempo. Pero bueno, son buenas opciones incorporadas.

Dejando un poco de lado los juegos disponibles para la consola, vamos a hablar de todo lo que nos aporta PS Vita en conjunto a Playstation 4.



EL PRECIO DE MERCADO ACTUAL ES BASTANTE AJUSTADO



De entrada si tenemos la consola portátil, automáticamente estamos disponiendo de un televisor portátil para PS4, un mando adicional y sobre todo el "Uso a distancia", el software que te permitirá usar, controlar y jugar a tu Playstation 4 estés donde estés. ¡Sí, no hace falta que estés en tu casa con un mismo router!

Muchos quizás conocéis de esta función y no os parece nada del otro jueves. Pero creo que mucha gente desconoce esta grandísima utilidad y que puede emplearla dejando conectada su PS4 en modo reposo y disponer de red wifi donde te encuentres con tu Vita. Posiblemente Sony no ha realizado una publicidad masiva para dar a conocer el servicio; como si está haciendo ahora con "Share Play"



Para ello, en la Play debemos modificar desde ajustes, las opciones de ahorro de energía, e indicarle que incluso en modo reposo deje trabajando la conexión a internet. En PS Vita tendrás tu cuenta PSN asociada desde que usaste por primera vez la consola, hasta ahí todo normal y no necesitas configurar nada más en concreto.

Por primera vez, para enlazar los dispositivos si será necesario estar bajo el mismo techo. Pulsamos "Enlace PS4" en PS VIta y seleccionamos la función "Uso a distancia", automáticamente tu Vita y tu PS4 quedarán enlazados de forma inmediata, de echo con las últimas actualizaciones de software lo hace todo de forma automática. Eso sí, asegúrate que la cuenta iniciada en PS4 es la misma que en la Vita. ¿Lo tenemos?



Pues bien, verás que tras conectarse ambos dispositivos aparece tu PS4 en tu Vita, como si de una tele con mando incluido se tratará. Ahora podrás jugar y hacer todo lo que quieras con la play4 desde Vita. Por tanto si el televisor al que tienes conectada la consola de sobremesa no está disponible o sencillamente quieres jugar desde cualquier otra sala, te será posible y así de fácil.

Si estas fuera de casa y quieres echar una partidita, basta con que antes de salir de casa dejes la consola en modo reposo y el router o conexión a internet también esté esté encendida. Ahora donde te encuentres, si tienes red wifi,



conéctala a tu consola portátil y metete de nuevo en "Uso a distancia". Esta vez tardará un poco, tras intentar buscar de forma "cercana" a la PS4, te indicará que va a comenzar a buscarla en internet, tras 2 o 3 minutos de espera, tu Playstation 4 arrancara automáticamente en tu casa y se retransmitirá en la pantalla de PS Vita. Espectacular ¿no?.

Si te propones jugar en serio, verás que echarás en falta los segundos gatillos que disponemos en el Dualshock y no tenemos en Vita, estos botones serán simulados por el panel táctil trasero de la consola. Seguramente no es lo más cómodo del mundo, pero hace bastante bien el "apaño" y además siempre puedes cambiar temporalmente la configuración de botones usados para adaptar tu comodidad a los botones físicos de PS Vita.

Por ejemplo jugar a FIFA 15 o Grand Thef Auto 5 se puede llegar a realizar de forma completamente cómoda sin extrañar nada.

¿Y cómo va la conexión, es estable?, pues en mi experiencia personal diría que sí, la calidad gráfica jugando a distancia, desde 2 ciudades distintas, es más que suficiente y con conectividad estable y sin cortes. Cierto es, que no es todo perfecto, habrá momentos que se pixelará la pantalla como si un video de baja calidad se tratase o incluso llegará a perderse la conexión, pero en condiciones generales no parece lo habitual.

Quizá todo esto, sea el punto más fuerte a día de hoy para la consola. Aunque en casa también da otra gran opción. Si sólo dispones de un Dualshock, o quieres añadir otro mando más para jugar con alguien a tu lado, basta con arrancar la función uso a distancia y mantener el televisor encendido. Ya cuentas con el dualshock real más quien juegue en Vita a modo de mando.



Problemas: aparte de la mencionada sobre la regularidad de la conexión, quizá el mayor de todos sea el software de PS Vita. Como abras observado en tu consola portátil, sólo puedes dejar por defecto un perfil/cuenta PSN, no puedes elegir y mantener varios usuarios como si haces en PS3 o PS4. De hecho, si modificas en los ajustes de la PS Vita la cuenta PSN para iniciar sesión con otra diferente, lo primero que te pide la consola es formatear la memory stick...por tanto, inviable. Lo que quiero decir con esto, es que el uso a distancia sólo podrás hacerlo con un único perfil. Si por ejemplo te conectas a distancia a tu PS4 y cambias a otro perfil en la consola de mesa, la conexión se cortará inmediatamente. Y lo que es peor, si lo haces por desconocimiento y te ha cogido fuera de casa por unos días, la play 4 quedará encendida de

forma ilimitada hasta que se autoapague (según tu configuración de ahorro de energía) y sin poder entrar en remoto.

Por tanto, quizá desde 2012 que encontramos esta consolita portátil por nuestras tiendas, llega el punto de madurez bueno para la consola, y más teniendo en cuenta que su precio es más económico que años atrás, generalmente en torno a los 180€ con packs de juegos y tarjeta de memoria.

En definitiva, nos encontramos con una consola portátil que ojalá reciba más juegos propios decentes, pero también nos encontramos con una tele portátil y mando para tu PS4 y una pequeña Playstation 1 y PSP, todo en un mismo aparato.





ÚNETE A LA CAZA

2K y Turtle Rock Studios creadores de la mítica franquicia Left 4 Dead nos trae este shooter de acción que nos hace plantearnos la forma de jugar desde una nueva perspectiva el 4vs1

Viajamos en una nave espacial al planeta Shear, un paraíso virgen donde la flora y la fauna no serán muy amigables con nosotros. El planeta cuenta con atmosfera respirable y una gravedad parecida a la de la Tierra. Se pensó poblar el planeta y llamarlo Mundo de Lassel pero nada es sencillo, y tú tendrás que descubrir el porqué.

Se acabó lo de tener un equipo contra otro ni el uno contra uno, ahora contaremos con cuatro personajes, cada uno con sus propias habilidades en la captura de una gran bestia que en partidas multijugador también será otro contrincante, un contrincante que en el uno a uno jugará con una gran ventaja pero... serán cuatro cazadores contra los que tenga que luchar. Ser el monstruo está muy bien porque jugaremos desde una perspectiva nunca vista usando las habilidades salvajes que nos ofrece. Si por el contrario lo que te gusta es cazar puedes elegir entre una de las cuatro clases necesarias para capturarlo: Apoyo, Asalto, Médico o Trampero.



Asalto (Hyde, Parnell y Markov). Estos soldados usan sus propias armas, unas armas que solo ellos tienen y pueden usar. Estos contarán con un escudo personal como defensa y como ataque: Markov (nuestro primer personaje jugable), tiene un fusil de asalto, minas eléctricas; Hyde contará con una lanzallamas, granadas tóxicas y un cañón automático; y Parnell tiene un lanzacohetes multifuego, su habilidad de supersoldado y una escopeta de combate.

Trampero (Abe, Griffin y Maggie). Sin estos personajes no podremos capturar a la bestia. Su misión será rastrear a los monstruos y así dar al equipo la posibilidad de acabar con el enemigo. La habilidad de genérica de estos soldados serán las cúpulas móviles, una gran bóveda que retendrá a cualquier cosa dentro de él durante un periodo de tiempo. Las habilidades de caza de las cuales dispondrán serán: Abe, escopeta personalizada, pistola de dardos rastreadores y granadas de estasis; Griffin, Subfusil Gauss, balizas sonoras y pistola de arpones con cable de energía; Maggie; Pistola automática, una desgarradora domesticada llamada Daisy y trampas arpón.

Medico (Caira, Vat y Lazarus). Esta profesión será importante a la hora de la caza porque seremos los encargados de mantener con vida a los compañeros. Como habilidad especial contarán con un dispositivo de descarga curativa, que generará una nube donde al tocarla nos iremos curando. Las habilidades de estos cazadores serán: Vat, Fusil penetrante, Pistola médica y Fusil tranquilizante; Lazarus, Fusil de precisión con silenciador, Dispositivo Lazarus y Capa personal; y Caira, lanzagranadas de napalm, lanzagranadas curativas y Campo de aceleración.

Apoyo (Cabot, Hank y Bucket). No busquéis una comparativa de esta clase con otra que conozcáis porque no la encontrareis, ya que estos cazadores sabrán hacer de todo un poco. La habilidad especial de estos cazadores será el campo de ocultamiento que hará a todo el equipo invisible durante un tiempo, muy útil ¿no? Las habilidades de estos cazadores serán: Hank, Rayo cortante, escudo protector y bombardeo; Bucket, lanzamisiles guiado, centinelas y UAV; y Cabot, Cañon de riel, amplificador de daño e impresión de polvo.

Los monstruos que tenemos:

Goliat. Fuerte e imponente con la habilidad de dar grandes saltos y trepar por donde quiera. Una altura que supera los 6 metros y un peso casi de 10 toneladas. Sus habilidades son lanzar grandes piedras, dan un gran salto, escupir una oleada de fuego y hacer un ataque de carga contra los cazadores.


EVOLUCIONA A LA TERCERA
FASE... Y CONVIERTE
EN EL CAZADOR



Kraken. Un enemigo muy peligroso porque podrá hacer diferentes tipos de ataques aéreos o terrestres. Una altura de casi 8 metros y un peso de 8 toneladas. Las habilidades con las que cuenta son rayos, un ataque con secuelas, minas banshee y oleadas de vórtices.

Espectro. Es el más rápido de los monstruos, y el más sigiloso. Es el más débil de los monstruos pero al ser el más rápido y poder teletransportarse le hará un rival difícil de cazar. Una altura de 6 metros y un peso que supera ligeramente las 5 toneladas. Cuenta con ataques como Descarga de teletransporte, desplegar un señuelo, secuestrar cazadores e incluso crear una supernova para liberar un Frenesí de ataques cuerpo a cuerpo.

El juego tiene un gran elemento estratégico seamos el personaje que seamos. Como cazadores siguiendo las huellas de la bestia e intentar adelantarnos a sus movimientos, ya que esta es bastante más rápida que nosotros, ade-



ALCANZA EL NIVEL 3 CON TU MONSTRUO Y DISFRUTA DE LA CAZA

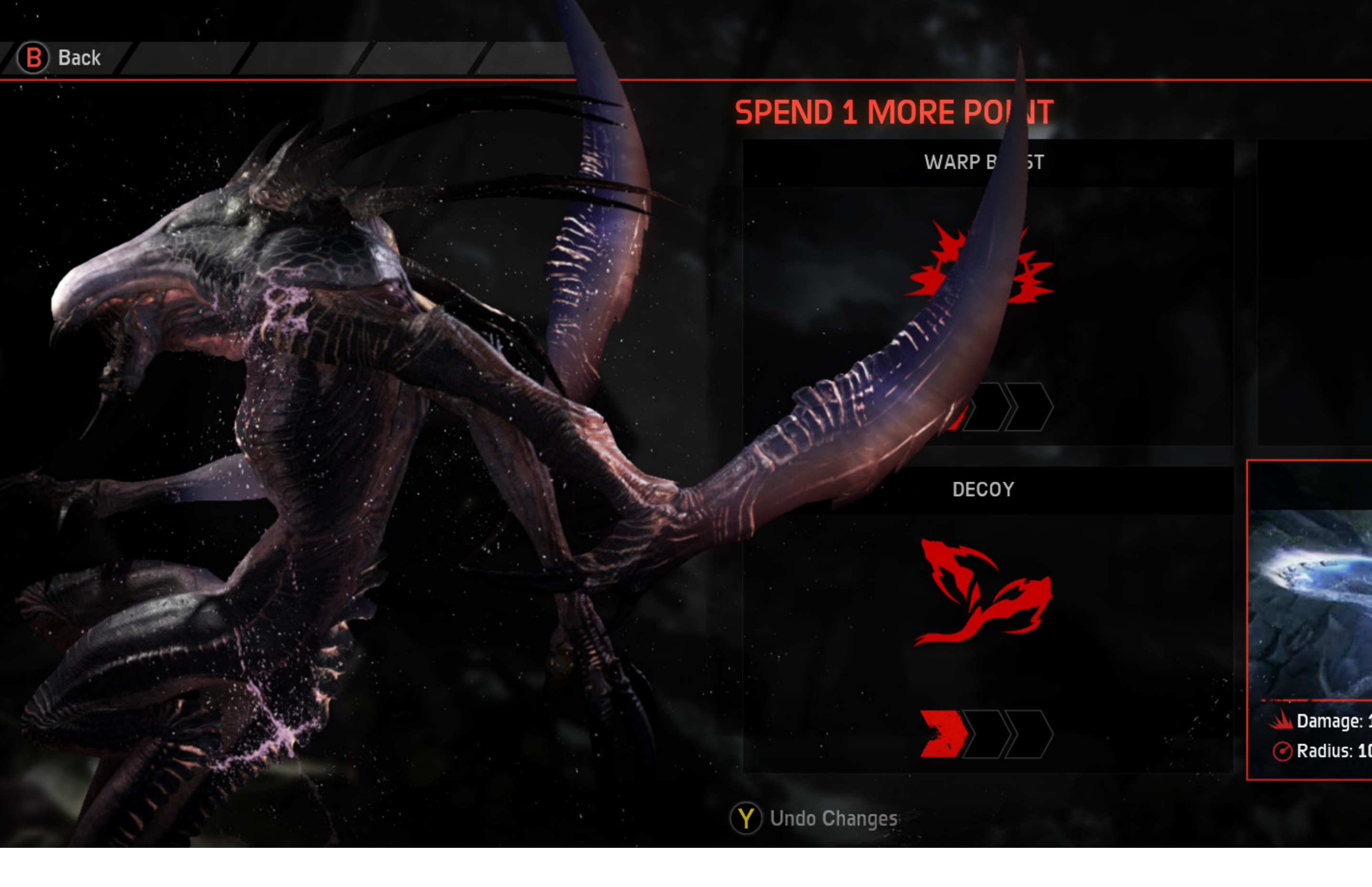
más de usar nuestras habilidades de cada clase en el momento adecuado, ya sea para salvar a un compañero de la muerte como para infligir al monstruo el mayor daño posible. Si somos el monstruo, la estrategia será a la vez más sencilla y más complicada, porque tendremos que ver cuando es el momento de combatir, el de correr o el de escondernos, ya que, al contrario que los cazadores, sólo tenemos una vida y si morimos se acabó la partida.

Para los que penséis que este juego solo es multijugador os podemos decir que es falso. Hay posibilidad de jugar los mismos modos que el multijugador en solitario y sin ningún



tipo de conexión online. Es cierto que el juego cambia mucho jugando con otra gente y contra otra gente porque ahí es donde aparece el instinto de supervivencia y de caza de cada uno, además de la posibilidad de formar estrategias de ataque contra la bestia pero como ya os he comentado, se puede probar y jugar en modo offline en solitario.

Elegiremos si jugar solos o con más gente pero ¿Qué nos encontramos una vez tomada esta decisión? Pues contamos con la posibilidad de jugar una Partida Rápida en la cual jugaremos una ronda cada vez cambiando de mapa y de modo. Evacuación, jugaremos cinco misiones de una campaña donde probaremos todos los modos de juego con lo bueno de que el escenario irá mutando con nuestras victorias o derrotas. O para los que les guste más elegir sus propias reglas pueden probar el modo personalizado donde tú pones las reglas. El modo Evacuación será más o menos un modo historia, y será un modo dinámico. ¿Por qué dinámico? Porque el siguiente reto que tengamos dependerá enteramente de los resultados del anterior, cazar a la bestia o no será un punto clave para estos cambios, y si eres la bestia está claro que podrás escapar o aniquilar a tus cazadores. Jugaremos un total de 5 partidas



CAZADOR O CAZADO, ¿QUÉ ELIGES?

distintas y cada resultado afectará por lo que será difícil encontrar dos partidas iguales ya que contamos con miles de combinaciones distintas porque no solo afecta el resultado final si no que algunos elementos del entorno serán también elementos clave a la hora de atacar o defender. Un ejemplo que nos marca el juego es que si en la primera fase el Goliat destruye una central nuclear en el siguiente nivel habrá una nube toxica que afectará a los humanos.

Si elegimos el monstruo tendremos que conseguir evolucionar a nivel 3 comiéndonos las criaturas salvajes que hay por el mapa, y una vez que lo consigamos tendremos dos opciones para ganar la partida. Eliminando a todos los cazadores (lo cual podemos intentar hacer en cualquier momento, no hace falta que subamos a nivel 3), sobreviviendo a la caza o completando el objetivo que nos propongan. Por parte de los cazadores, nuestro objetivo desde el primer momento hasta el final de la partida es eliminar a la gran bestia lo más rápido posible, bestia lo más rápido posible,



porque con cada evolución se hace más poderosa y por tanto más difícil de matar y más posibilidades de que nos mate a todos. Subir nivel desbloqueando los distintos desafíos que nos plantea el juego será interesante porque conseguiremos además de mejoras y habilidades nuevos trajes y personajes.

Los modos de juego que tenemos serán cuatro: Caza (Si somos cazadores nuestra misión está clara, acabar con la bestia. Si somos la bestia podremos acabar con los cazadores o evolucionar hasta la tercera fase y destruir el relé de potencia; Nido (Como cazadores deberemos destruir una serie de huevos repartidos por el mapa. En esta ocasión si elegimos a la bestia podremos incubar un huevo para tener un aliado que nos ayude a matar a las cazadores); Rescate (Será similar al modo anterior pero ahora la misión es rescatar rehenes y llevarlos a la lanzadera mientras la bestia intenta acabar con ellos) y Defensa (Los cazadores de-



fenderán una zona mientras una nave llena de civiles está repostando en el planeta, ¿Qué tendrás que hacer el monstruo? Efectivamente, evitar esto).

Otra de las grandes cosas que tiene el juego es que tendremos dos tipos de niveles. Uno global para el jugador que a medida que suba irá desbloqueando ventajas para los personajes, tales como correr más rápido, cambiar de arma más deprisa o devorar más rápido a tus presas (si eres la bestia por supuesto). El otro nivel es independiente para cada personaje. A medida que vayamos usando las armas, ganaremos experiencia con estas. Cuando completemos el primer nivel con todas ellas, desbloquearemos un segundo personaje de cada clase, aunque por supuesto también podremos seguir subiendo las armas del mismo hasta nivel 3. Con cada subida de todas las armas de nivel desbloquearemos algo hasta el nivel 3, que desbloquearemos el skin élite del personaje en cuestión.

Los gráficos del juego son meramente espectaculares, con una realidad sorprendente en los distintos personajes o bestias, además de estar customizados, lo que le dará su propia personalidad a cada uno.

GENERO: ACCION

PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC

DISTRIBUIDORA: 2K GAMES

DESARROLLADORA: TURTLE ROCK

16 www.pegi.info

EVOLVE

HISTORIA	8.3
GRAFICOS	9.3
MUSICA	8.5
JUGABILIDAD	8.2
TRADUCCION	10

NOTA 8.8

REALIZADO POR BIBI RUIZ

Los mapas están llenos de detalles que les da un gran realismo. Tanto la fauna como la flora de los planetas están muy conseguidos y todo tiene su dinamismo, desde las criaturas que huyen o te atacan según su condición (los herbívoros huyen y algunos carnívoros también, a no ser que se encuentren en manadas, en cuyo caso te atacarán, sin importar que seas la presa o el cazador), hasta las plantas que se mueven o se rompen al pasar entre ellas. El juego cuenta con más de 15 mapas diferentes donde veremos diferentes partes de Shear desde bosques a zonas heladas. La variedad de personajes, si tenemos desbloqueados todos llegará hasta 12 cazadores.

El sonido también es un factor decisivo en este juego porque si eres un cazador podrás averiguar dónde está la bestia no solo con la vista si no también con los sonidos que esta hace, y como bestia también podrás saber si los cazadores se encuentran próximos al oír el fuego de sus armas o las conversaciones que tienen entre ellos. El sonido ha sido testeado con los nuevos HyperX Cloud II.

CONCLUSIÓN

Evolve es un juego de acción que nos trae un modo de juego nunca visto el 4V1. Podremos decidir si ser los cazadores o el monstruo para luchar por la supervivencia en una nuevo planeta. Los modos de juegos aunque no son muchos sí son entretenidos. Tanto los gráficos como el sonido son brillantes y además serán vitales durante el juego porque el entorno será siempre un tercer rival con el que contaremos. Jugar con cualquiera de los roles como cazador o evolucionar con una de las bestias será algo que tienes que probar.



CUIDADO CON LOS LICANOS PORQUE ESTÁN EN TODAS PARTES

Playstation 4 sigue aumentando su catálogo de videojuegos exclusivos y está vez nos llega un shooter en una Londres del s.XIX a manos de Ready at Dawn, desarrolladora de otros títulos como Daxter®, God of War®: Chains of Olympus y God of War®: Ghost of Sparta

The Order 1886 es un shooter de acción en tercera persona ambientado en el Londres victoriano, donde se mezcla la tecnología y lo sobrenatural. Un pasado alternativo ya que tiene muchos rasgos de los que ocurriendo en esa época pero con una tecnología que ni por asomo disponíamos de ella.





Nuestro protagonista será Sir Galahad, caballero de La Orden, un grupo de guerreros de élite con siglos de antigüedad creado por el Rey Arturo para proteger a la raza humana de una letal raza de híbridos similares a los hombres-lobo, llamados Lycans (licanos). Aunque serán dos los grandes enemigos con los que nos encontremos las hordas de La Rebelión y una misteriosa y letal raza de híbridos similares a los hombres-lobo. Por la aparición de esta sub-raza de humanos genéticamente diferentes llamados "híbridos" y para combatirlos se creó una hermandad secreta bajo el manto de los caballeros de la Mesa Redonda, a la que se denominó "La Orden", fortalecidos por un misterioso líquido llamado Agua Negra, que alarga la vida y cura rápidamente las heridas.

La forma de acabar con estos híbridos es con armas que sobrepasan los límites de lo conocido, y esto lo consiguen gracias a la ayuda de Nikola Tesla, el genio de la luz, que se convirtió en esta versión del siglo XIX en el inventor de las más avanzadas armas.

Entramos en materia de juego. Después de esta introducción a la historia veréis que es un juego con un argumento profundo. Una hermandad bien



THE ORDER 1886, CON MÁS TOQUES DE PELÍCULA QUE DE VIDEOJUEGO

organizada con todos sus efectivos, con diferentes cargos y velando por el bien de los habitantes de una Londres alternativa del s.XIX. La trama no solo se queda ahí porque además tenemos otros dos grupos que están compartiendo terreno y que cada uno luchará por un fin distinto. Pero no todo lo que reluce es oro, y en este punto ya si quieres conocer más sobre la trama tienes que probarlo tu porque no queremos desvelarte ningún secreto.

Dos fallos que tiene el juego, aunque cada uno puede pensar lo que quiera, porque no son fallos de algo más hecho, sino decisiones tomadas en el desarrollo, es la duración del juego y no incluir modo multijugador. El segundo fallo, el modo multijugador, no es obligatorio como nos vienen teniendo acostumbrados todos los lanzamientos,



pero si es cierto que al venir con una historia corta y sencilla no hubiera estado mal un multijugador por ejemplo a tres bandas con unos cuantos modos de juego. La duración no se sale de lo normal, que vienen siendo unas 8 horas pero si es cierto que casi la mitad son escenas de video y momento de QTE (Quick Time Event). Dando mi opinión personal, a mí me ha gustado mucho el juego y agradezco que haya muchos momentos de video para disfrutar también de la historia pero para como es normal, cada persona se decanta por lo que le gusta, por eso yo primeramente he comentado lo que trae y luego mi opinión personal. Durante el desarrollo de la historia veremos muchos momentos de QTE (Quick Time Event), muchos y variados, posiblemente es el juego con más variedad que me he encontrado hasta el momento porque no se basan solo en pulsar X botones o machacar uno lo más rápido posible, sino que en algunos momentos como al cerrar cerraduras o al sobrecargar sistemas eléctricos tendremos que hacer uso de varios botones a la vez con una función cada uno. También tendremos que pulsar otros en unos momentos determinados y otras de las veces no solo tendremos un tiempo limitado



UN LONDRES VICTORIANA EN UN PASADO ALTERNATIVO

para pulsar un botón sino que además deberemos de buscar en la pantalla el punto exacto donde debemos pulsarlo.

Algunas de las armas que nos encontraremos durante el juego son el Fusil Termita con el cual lanzaremos termitas y luego con un fogonazo les prenderemos fuego o el Arco Pistola perfecto para matar enemigos en sigilo sin llamar demasiado la atención . Los trajes están muy guapos también aunque viene ya cada uno predefinido con el suyo y no contaremos con mejoras de personaje, ni de habilidades ni simplemente visuales.

GENERO: ACCION
PLATAFORMAS: PS4
DISTRIBUIDORA: SONY COMPUTER ENT.
DESARROLLADORA: READY AT DAWN

18
www.pegi.info

THE ORDER 1886

HISTORIA	9.0
GRAFICOS	9.5
MUSICA	8.5
JUGABILIDAD	7.3
TRADUCCION	10

NOTA
8.8

REALIZADO POR BIBI RUIZ

El videojuego cuenta con una estética cinematográfica, y aprovecha al máximo el motor gráfico y las capacidades de Playstation 4, además de que podemos comprobar que tanto los tiempos de carga como los guardados son prácticamente instantáneos. Este apartado sin duda es el más característico y más destacable del juego. Tanto iluminación, textura, como la física de los objetos es magnífica. Todo lo que vemos en nuestro entorno esta recreado a la perfección dejándolo a la altura de muchos otros grandes como puede ser Uncharted 3 o The Last of Us. Todas las escenas de video, que no serán pocas, están perfectamente integradas en el juego de manera que no veremos ningún tipo de corte o cambio, y ciertamente vale la pena disfrutar de ellas.

El doblaje del juego es muy bueno y sobre todo completo. Es decir que tendremos en castellano tanto todos los textos como todos los audios. A muchos os sonará esa voz que tanto hemos escuchado, la de Álex De la Iglesia, director de películas como 800 balas o Las brujas de Zugarramurdi, aunque su principal trabajo en el juego ha sido como director de doblaje del juego.

CONCLUSIÓN

The Order 1886 es un juego con una gran historia, y unos gráficos excepcionales cargado de acción de escenas cinematográficas. Solo echamos de menos una historia más larga, motivos para rejugarla o un modo multijugador que hubiera aumentado la duración.


¡MERCHADISING PARA TODOS!
CREATIVE FUTURE
2K
SORTEAN:
I WENT TO THE FRIGGIN' MOON ...AND ALL I GOT WAS THIS STUPID T SHIRT!
BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL!
PIN BADGE
CL4P TP
12
HANDSOME JACK
Y MUCHO MAS EN:
HTTP://REVISTACREATIVEFUTURE.BLOGSPOT.COM.ES/



SOBREVIVE EN UNA CIUDAD ATESTADA DE ZOMBIS

Techland, creador de Dead Island son los encargados de traernos Esta nueva invasión zombi, esta vez situada en la ciudad de Harran en Turkia, una ciudad que actualmente no existe pero que si lo hizo en el pasado, aunque por supuesto no tiene ningún parecido con la que se nos muestra en el juego

Al enfrentarnos a esta nueva propuesta de Techland no podremos si no encontrarla sumamente similar a Dead Island, pues tiene muchas de las cosas que hicieron a Dead Island lo que fue, pero sin duda han aprendido de sus errores, entregándonos un juego que si bien sigue teniendo sus fallos,





nos aporta lo suficiente para que merezca la pena jugarlo y divertirnos con él, además de poder diferenciarlo claramente como lo que posiblemente sea una nueva franquicia.

El argumento del juego no es demasiado original, si bien es la primera vez que vemos algo así en un juego de zombis (al menos que yo conozca). Pero a pesar de su falta de originalidad está muy bien narrado, lo que hace que estemos enganchados a la historia continuamente. También cabe decir que de vez en cuando podemos llevarnos alguna que otra sorpresa con los acontecimientos que suceden a lo largo de la historia. Pero no solo de la historia vive el zombi, y en este juego tenemos un buen número de misiones secundarias que alargarán la vida del juego considerablemente. Estás misiones secundarias tampoco son muy originales (protege a un superviviente hasta que complete su tarea, ve a buscar tal objeto, elimina a tal persona o zombi, etc...), pero lo que hace principalmente que sean entretenidas es la forma de realizarlas, y con esto nos pasamos a la jugabilidad. Porque en Dying Light no solo podremos matar zombis y avanzar por el escenario, ya que esta vez nos encontramos ante un mapa abierto que podremos recorrer como queramos. Desde arriba, recorriendo los tejados de las casas con nuestras habilidades de parkour, donde tendremos menos posibilidades de encontrar a enemigos, ya sean vivos



ENCUENTRA LA GRAN CANTIDAD DE EASTERN EGGS QUE TECHLAND HA INTRODUCIDO EN EL JUEGO

o no muertos, o por el suelo arrasando con todo lo que veas (una acción que no recomiendo, pues nuestras armas se romperán con el uso y tendrán un número limitado de reparaciones). El parkour es posiblemente la piedra fundamental que le da más vida al juego. No resulta tan monótono como en Assassin's Creed ni es tan espectacular como en Mirror´s Edge, pero da una libertad de movimiento inusitada en este tipo de juegos y resulta muy entretenido ir saltando de tejado en tejado. Más de una vez me ha pasado que me he saltado el punto al que quería ir y he tenido que dar la vuelta por que estaba viendo hasta donde podía llegar sin caerme.

Si decidís comprarlo mi recomendación es que hagáis ambas cosas, no solo porque en el suelo os podréis encontrar con más zombis de los que podáis manejar, sino porque si solamente vais por los tejados no adquiriréis



las habilidades de lucha necesarias para superar distintas etapas del juego. Y esto me da pie a que os presente los arboles de habilidades del nuestro personaje, que serán tres: supervivencia, agilidad y potencia. El primero lo mejoraremos realizando misiones y superando determinadas situaciones en las que nuestra vida corra peligro. Con este podremos obtener mejoras como son más espacio de inventario, poder construir nuevos objetos o aprender a usar nuevas trampas, entre otros. Pero sin lugar a dudas el que más cabe destacar es el gancho, que podremos desbloquear cuando lleguemos a nivel 12 y que nos será de gran ayuda para escalar rápidamente y para huir de situaciones comprometidas. El árbol de agilidad como su nombre nos da a entender lo mejoraremos realizando acciones por el escenario, correr, saltar, esquivar, trepar, etc. Entre las mejoras que podremos conseguir con este árbol están la de correr durante más tiempo, saltar más alto usando a nuestros enemigos de trampolín y diversas técnicas de supervivencia que nos serán muy útiles en nuestra aventura. El último árbol es el de la fuerza bruta, el uso de armas y en definitiva el que nos aumentará el daño que hacemos. Entre las habilidades que podremos adquirir está la de aumentar la durabilidad del arma o nuevos tipos de ataques cuerpo a cuerpo y a distancia. Cabe destacar que cada árbol tendrá su propia barra de experiencia, por lo que si queremos tener un personaje equilibrado tendremos que ir haciendo de todo.



USA EL GANCHO PARA ESCAPAR DE TUS PERSEGUIDORES

Otro de los puntos a favor que tiene este juego es el transcurso de las horas, pues lo que podría ser un paseo a la luz del día se puede convertir en una pesadilla durante las horas nocturnas.

Y esto sucede porque los zombis están más activos por la noche, sin olvidar que durante está habrá más zombis víricos, que son más agiles y dañinos que los normales. Pero lo que de verdad aterroriza durante la noche son los coléricos. Solo los encontraremos durante estas horas, pero son una auténtica pesadilla, y que son mucho más rápidos y agiles que tú y también mucho más fuertes. Realmente difíciles de matar, y por si fuera poco, capaces de llamar a otros, por lo que la persecución se hace todavía más peligrosa. Si decidís salir de noche evitadlos a toda costa y si aun así os ven, corred insensatos corred, y usad todo a vuestra disposición para libraros de ellos, desde las bengalas y petardos hasta las trampas repartidas por la ciudad, todo para llegar a salvo a un refugio (los cuales tendremos que desbloquear limpiándolos de zombis y recuperando la electricidad). Pero todo tiene su recompensa, ya que salir de noche duplicará los puntos de experiencia recibidos.



Y hablando de bengalas, normalmente no nos las encontraremos por ahí tiradas, si no que tendremos que fabricarlas. Para ello viene otra faceta del juego, la recolección. Podremos recoger materiales por toda la ciudad y en todas las casas, y con esto podremos fabricar una gran diversidad de objetos y armas. Desde el clásico botiquín, pasando por el machete eléctrico, hasta una bengala que sirve de marcador para el clásico ataque aéreo de Battlefield 4 (esto es uno de los muchos Eastern eggs que tiene el juego. Otros serían por ejemplo una pantalla del Mario Bros. o de Plantas VS Zombis, excalibur, la espada del Rey Arturo o los Chasqueadores de The Last of Us, entre otros muchos). Para ello podremos hacer uso de nuestro instinto de supervivencia. Visualmente se trata de un pulso que lanzamos a nuestro alrededor que nos mostrará lo que podemos recolectar o abrir. Con esta habilidad podremos encontrar arcones. Algunos de ellos estarán abiertos. Pero otros tendremos que usar ganzúas para abrirlos. Cuanto mayor sea la dificultad para forzar la cerradura mejor la recompensa que contendrá. Otro de los usos que tendrá el Instinto de supervivencia lo podremos usar por la noche, ya que los enemigos más fuertes (virales y coléricos) desprenden un "aura" que hará que se nos hagan visibles incluso a través de paredes, lo que nos facilitará el poder evitarlos. Pero no todo es bueno respecto a la jugabilidad, pues si bien los controles son bastante intuitivos, al menos en la versión PC que es la que he proba-



do, también fallan de vez en cuando haciendo que mueras innecesariamente más de una vez, ya sea por caídas absurdas, ya que a pesar de ser entretenido el Parkour, no está todo lo bien pulido que debería, o por zombis que no has podido esquivar a pesar de que tenías tiempo. Además parece que estos algunas veces tiene los brazos más largos de lo normal, porque pasando a una distancia que no deberían poder cogerte, de repente te paran en carrera y te intentan morder. Esto no parece tener demasiada importancia, pero si cuando sucede te encuentras en mitad de una horda puede dar lugar a una muerte prematura y a la consiguiente pérdida de puntos de experiencia.

Otro de los fallos del juego, principalmente a la hora de enfrentarnos a humanos, son las paredes, que por lo visto están hechas de papel, ya que los cuchillos y otras armas arrojadizas te siguen alcanzando a pesar de tener un muro entre tus enemigos y tú (esperemos que esto se arregle en un futuro próximo).

Pero basta de hablar de errores, pasemos a hablar del multijugador que también será un recurso que aumente las horas del juego considerablemente.



En esta vertiente tenemos dos modalidades, el cooperativo y el competitivo. El cooperativo es muy similar a lo que pudimos ver en Dead Island donde, una vez configurada tu partida y pasado el tutorial podrán unirse otros 3 jugadores a tu partida o tú podrás unirte a la partida de alguien más. Con esto aumenta la diversión, ya que no solo resultarán las misiones más fáciles, si no que podremos competir entre nosotros a ver quién ha matado más enemigos o quien ha cumplido más requisitos de la misión. Además los mismos desafíos que teníamos en un solo jugador también los tendremos en multijugador pudiendo competir en ellos con nuestros amigos. El modo competitivo es muy diferente de lo visto hasta ahora. Lo más similar hasta el momento es el juego Evolve. En este modo, que se trata de un DLC gratuito llamado "Sé el Zombi" podremos unirnos a la partida de otro jugador, pero como un infectado que usa sus tentáculos para desplazarse rápidamente por el escenario. Nuestro objetivo será eliminar 10 veces al superviviente, mientras que la de este será limpiar 10 nidos de infectados antes de que nosotros lo eliminemos. Durante este tiempo las misiones se pausarán hasta que hayamos terminado "la invasión". Por supuesto si lo configuramos así también otro jugador podrá meterse en nuestra partida de esta forma. La comparación con Evolve viene porque en este modo será un 4 vs 1, con una bestia y cuatro supervivientes. Una de las curiosas habilidades que poseerá este zombi especial es que podrá "con-



trolar" a los zombis para que ataquen a los otros jugadores, resultando más fácil el acercamiento, ya que sus linternas ultravioletas reducirán nuestra resistencia hasta que finalmente nos paralicen, pudiendo de esta forma matarnos y que sea Game Over para nosotros.

En el apartado gráfico tenemos pros y contras. Lo malo son los distintos bugs visuales que podemos ver a lo largo del juego, así como la poca interactividad que tendremos con la mayoría de los objetos. Otro punto en contra son los NPCs, que son bastante monótonos y poco expresivos. Además las opciones de configuración son muy limitadas, haciendo que un ordenador medio como el mío se vea estresado de vez en cuando (sobre todo en el amanecer y el anochecer con los cambios de luces). Un acierto que han tenido es situar toda la acción en primera persona, dándonos una mayor sensación de inmersión durante toda la historia. Probablemente lo mejor (gráficamente hablando) sean los escenarios, que están muy bien conseguidos. La ciudad da la sensación de ser una ciudad viva pudiendo entrar a gran multitud de casas. Además las luces dinámicas ayudan a que nos creamos

GENERO: ACCION / SURVIVAL HORROR
PLATAFORMAS: PS4 , XBO, PC
DISTRIBUIDORA: WARNER BROS.
DESARROLLADORA: TECHLAND

18
www.pegi.info

DYING LIGHT

HISTORIA	8.8
GRAFICOS	8.3
MUSICA	8.8
JUGABILIDAD	8.0
TRADUCCION	10

NOTA
8.7

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

nuestro entorno mucho más, sobre todo en los cambios de día y noche que nos dan panorámicas que quitan el hipo. (http://dyinglightgame.com/medios) Otro de los grandes aciertos de la iluminación es durante la noche, ya que la mayoría del tiempo no veremos prácticamente nada, dándonos todavía mayor sensación de inseguridad, por lo que tendremos que usar la linterna. Sin embargo esto afectará a la jugabilidad, pues con la linterna encendida seremos más visibles para los zombis.

El apartado sonoro está muy bien conseguido. El juego viene completamente traducido al español y las voces están muy bien adaptadas ya que hay muchas conversaciones (algunas de ellas de supervivientes que encontraremos por la ciudad que no aportan nada al juego en sí, pero si a darle profundidad a la historia). La banda sonora sabe cuándo dar énfasis a los momentos de acción y cuando ceder paso al sonido de ambiente que dicho sea de paso es espectacular. Las explosiones y el sonido del fuego están muy bien conseguidos, pero lo mejor sin duda son los sonidos de los zombis y por encima de todo los gritos que llegan a dar escalofríos por las noches.

CONCLUSIÓN

Dyinig Light es un juego que si bien no será recordado por su originalidad, si por lo dinámico y entretenido que es. Compra obligatoria para los que les guste los juegos de zombis y para los que les guste recorrer el terreno a pie (porque no hay vehículos). Para el resto es un juego que merece tener una oportunidad. Podéis ver la gran cantidad de gameplays que hay circulando por internet y si os gusta pues ya sabéis.



DOA 5 AUMENTA SU ELENCO DE PERSONAJES

Nos encantan los juegos de lucha y por eso siempre salen más y lo mejor de todo es que siempre mejorando. Hemos visto muchas mejoras a lo largo de la saga de DoA y ahora tenemos el Last Round

Como su nombre indica tenemos un DoA 5 pero para ser posiblemente el último de esta 5 edición y eso sí, el más completito de todos. Si eres de los que no probó DoA 5 ni DoA 5 Ultimate deberías plantear hacerte con este juego para disfrutar de la lucha de Dead of Alive y además por primera vez en las consolas de nueva generación. ¿Si tienes algunos de los anteriores que haces?


100% Fruit juice blend



Pues ahí ya tendrás que decidirlo con más tranquilidad aunque el gran llamativo es que en nueva generación los gráficos se han mejorar muchísimos.

DEAD OR ALIVE 5 Last Round lleva el característico estilo de lucha de la serie DOA de vuelta al cuadrilátero. El sistema de combate siempre es lo más importante en este estilo de juegos y los desarrolladores lo saben.

La jugabilidad es la misma que antes, ya que se han centrado en meter más contenido nuevo como trajes y personajes y en mejorar la calidad gráfica de la pasada generación a la actual.

Comenzaremos con un modo historia donde veremos una parte de cada personaje y a la vez no harán probar distintos luchadores para que podamos conocer uno a uno, justo con su estilo personal de lucha.

No tenemos novedades en los modos



POR PRIMERA VEZ EN LA HISTORIA DOA LLEGA A STEAM

de juego, contamos con los mismo que la anterior entrega, que se habían mejorado respecto al primero DoA. Una de las nuevas inclusiones que se metieron fue el movimiento lateral con el cual podemos evitar algún que otro ataque y coger la iniciativa de la batalla. También habrá ayuda para los que se vayan quedando sin vida, una vez baje nuestra vida de un cierto porcentaje tendremos a nuestra disposición un ataque que puede hacer que el final de la batalla no sea el que esperaba nuestro rival. Otras de las posibilidades la de lanzar a nuestro rival por los aires y machacarlo, si somos lo suficientemente hábiles y ejecutamos un buen combo.

No os desesperéis si no ganáis porque al principio no será fácil. Si no domináis ningún personaje ni habéis jugado a la saga podréis no será



un comienzo fácil. De todas formas os recomiendo que vayáis entrando en el menú de pausa porque ahí puedes ver los distintos combos de los que dispones para hacer uno de ellos, así poco a poco te harás un buen luchador, al menos hasta que llegues al modo online y veas que aun tienes mucho que mejoras pero bueno, así es la vida, tendréis que ir poco a poco mejorando.

Tiene la versión gráficamente más impresionante de DEAD OR ALIVE realizada hasta la fecha. Los combatientes de DEAD OR ALIVE 5 Last Round mostrarán un nivel de detalles y realismo sin precedentes, y las fluidas animaciones situarán a cada lu-



chador en pleno fragor de la batalla.

Los escenarios interactivos y dinámicos del juego hacen gala, una vez más, de localizaciones de todo el mundo visualmente llamativas, al tiempo que ofrecen incluso más destrucción, nuevas zonas de peligro mortales y un mayor nivel de elección estratégica para que los jugadores las utilicen en su búsqueda de la victoria. Cuenta con el mayor elenco de luchadores de cualquier juego de la saga DOA lanzado hasta la fecha, más de 30 luchadores.



Entre los luchadores se encontrarán: Hayabusa, Hayate, Kasumi, Ayane, Rig, Momiji, Leon, Kokoro, Tina, Lisa, Brad Wong, Jann Lee, Hitomi, Leifang, Christie, Eliot, Gen Fu, Bayman, Bass, Zack, Helena, Marie Rose, Phase 4 y el recientemente anunciado Nyotengu junto a Akira, Pai, Jack y Sarah Bryant de la saga Virtua Fighter . Las opciones de personalización de personajes serán incluso más exhaustivas, ya que DEAD OR ALIVE 5 Last Round ofrecerá más de 300 trajes desbloqueables y disponibles desde el principio, y las nuevas opciones de accesorios y peinados otorgarán posibilidades casi ilimitadas para adecentar a los luchadores para cualquier ocasión.

El nuevo personaje que incluimos en la saga y a la vez jugable es Honoka. Honoka es criada por su abuela, y es una dulce niña hasta que ve la primera pelea de su vida y descubre su poder interior. Honoka tiene un extraño truco para aprender automáticamente cualquier movimiento de lucha que contemple. Siempre ha mantenido oculto este poder, pero se muere de ganas de ponerlo en práctica. Estudia sus mo-



TEN CUIDADO CON LOS ESCENARIOS, NO SIEMPRE VAN A TU FAVOR

vimientos favoritos de diversas fuentes y estilos de lucha, y los combina en un estilo único que ella denomina "Honoka Fu". Dado que su complexión es la de una joven adolescente, sus golpes, a pesar de su destreza, puede de que no siempre puedan ejercer la misma fuerza que la del luchador de la que aprendió el movimiento. Sin embargo, en su postura Hissatsu-no-Kamae demuestra una fuerza increíble y es capaz de realizar técnicas de lucha que nunca ha visto en otros luchadores.

Otro nuevo personaje jugable, que ya conocíamos como un enemigo en la saga, será Raidou. Raidou fue dado por muerto tras su derrota

GENERO: LUCHA
PLATAFORMAS: PS4, XBO, PS3, 360, PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA
DESARROLLADORA: TEAM NINJA

16
www.pegi.info

DEAD OR ALIVE 5 LAST ROUND

HISTORIA	8.0
GRAFICOS	8.3
MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	8.3
TRADUCCION	5.8
NOTA	8.0

REALIZADO POR RAMON GOMEZ

en el Torneo DOA original, si bien fue reconstruido parcialmente con elementos cibernéticos y ahora regresa como una máquina de matar semimecanizada. Perdió su memora como efecto colateral de sus mejoras cibernéticas, pero mantiene su insaciable sed de poder y su predisposición a utilizar cualquier método brutal para alcanzar la gloria. Miembro del mismo clan ninja que Kasumi y Hayate, Raidou se exilió de su propio pueblo cuando su brutal sed de poder fue demasiado lejos, provocando un odio creciente hacia el clan. Su estilo de lucha principal es el Mugen Tenshin Ninjutsu; posee la posibilidad de reconocer e imitar los movimientos de los oponentes con los que se ha enfrentado, al tiempo que mantiene para sus adentros las técnicas originales. El online nunca nos abandona, y como ya sabéis, en este tipo de juegos sobre todo donde demostraremos nuestra valía y realmente disfrutaremos de lo aprendido es compitiendo contra otros jugadores. Contaremos con varios modos online y tenemos la ventaja de mejorar las habilidades de nuestros personajes luchando en peleas competitivas.

Como comentario final deciros que el juego para pc aún no está disponible ya que se ha retrasado para el 30 marzo pero paciencia que todo llega.

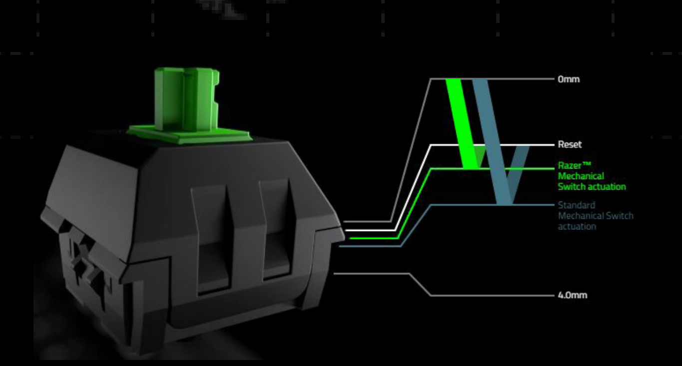
CONCLUSIÓN

Esta edición contiene lo bueno que ya teníamos pero con una gran cantidad de añadidos y mejoras, nuevos personajes, nuevos escenarios, nuevos modos tanto offline como online y múltiples mejoras en la jugabilidad.



TECLADO MECÁNICO

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE









MAS INFORMACIÓN:

HTTP://GOO.GL/Z7OGUU



VUELVE A LA MANSIÓN SPENCER. VUELVE A LA PESADILLA

Revive los acontecimientos que dieron pie a la saga de Survival Horror más famosa de la historia de los videojuegos

Resident Evil. El título de una saga de videojuegos que, últimamente, no es que provoque que los fans nos volvamos locos. ¡ERROR! Eso ha cambiado con Resident Evil HD Remaster, remasterización del remake de Gamecube que ahora podemos disfrutar en las plataformas de la anterior generación como en las actuales así como en PC. Para los que no conozcan los orígenes


S.T.A.R.S.
RACCOON
POLICE
DEP



de la saga Resident Evil (muy mal por vosotros, por cierto) o, como es conocida en Japón, su origen, Biohazard, os pondré al día en cuanto al argumento.

Raccoon City. Julio de 1998. Multitud de excursionistas desaparecidos en las cercanas Montañas Arklay ponen en alerta al Departamento de Policía de Raccoon City, RPD. Deciden enviar al grupo Bravo de su unidad puntera: los STARS, Special Tactics And Rescue Service, Servicio de tácticas especiales y rescate. Al no recibir contacto deciden enviar al grupo Alpha compuesto por Chris Redfield, Jill Valentine, Barry Burton, Brad Vickers y Joseph Frost bajo las órdenes de Albert Wesker. Nada más tocar tierra son atacados por unos monstruos que parecen ser perros, cayendo Frost frente a ellos. Consiguen refugiarse en una mansión cercana sin saber que puede ser su tumba...

Así comienza el que fuera padre de los Survival Horror, género, hoy por hoy, parece ser, olvidado por las compañías. Este género se caracteriza por la exploración de todos los rincones del mapa buscando munición y objetos con la resolución de puzles a medida que vamos avanzando. Capcom usó un muy buen sistema de cámaras fijas que no nos dejan ver, por ejemplo, un pasillo entero o lo que hay tras la próxima esquina aumentando así el agobio y el estrés ante



EXPLORA CADA RINCÓN PARA PODER SEGUIR CON VIDA. CADA DISPARO CUENTA

lo desconocido. Aquí cada bala cuenta y cada disparo fallado duele de verdad. No menos importantes son los objetos de curación, igual de escasos. Contamos con varios enemigos como zombis (que pueden convertirse en Crimson Heads), perros, Hunters, etc. así como jefes de zona más duros que los enemigos comunes. Al comienzo de la aventura podremos elegir entre dos personajes: Chris Redfield y Jill Valentine. Cada personaje cuenta con un objeto característico y, en el caso de Jill, dos huecos más en el inventario para acarrear objetos. Además Jill recibe bastante ayuda en el juego con lo cual es un poco más fácil si bien es cierto que, a diferencia de Chris, tiene menos resistencia a los ataques. Ambos personajes recorrerán, prácticamente, el mismo mapeado pero



interactuarán de manera distinta con los personajes a medida que se vaya desarrollando el juego sin llegar a afectar al argumento de la propia saga.

Este Remaster HD está basado en el Remake de Game Cube e incluye todo lo que traía esta versión. No obstante las novedades son bastante apreciables comenzando por la resolución: 1080p en PS4, Xbox One y PC, y 720p en PS3 y Xbox 360. Un dato a tener en cuenta y que muchos no logramos comprender es por qué solamente la plataforma de PC muestra el juego a 60 FPS. Es cierto que a las consolas, a 30 FPS, sobre todo en las de nueva generación, luce muy bien pero echamos en falta esa guinda del pastel. Los escenarios, en su mayoría prerrenderizados lucen muy pero que muy bien en esta versión así como el detalle de los personajes y enemigos. Muy cuidados. Más de una vez nos pararemos a observar los escenarios y los personajes sobre todo por el trabajado efecto de



SURVIVAL HORROR ¡CUÁNTO TE HEMOS ECHADO DE MENOS!

luces y sombras. Realmente exquisito. Como opción a elegir tendremos a nuestra disposición el control clásico o el actual. Personalmente prefiero el clásico. Quizás porque añoro mucho los Resident clásicos, quizás porque ya voy para la treintena…

Otro aspecto al cual siempre, siempre, le doy mucha importancia es el sonido. Este ha sido ajustado para poder usarse con dispositivos 5.1 lo que hará una auténtica gozada el jugar con auriculares. Tengo la suerte de poder disfrutar de los videojuegos con unos buenos cascos 7.1 y os aseguro que la impresión que causan los videojuegos

GENERO: SURVIVAL HORROR
PLATAFORMAS: PS4, PS3, 360, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA
DESARROLLADORA: CAPCOM



REALIZADO POR ALEJANDRO JIMENEZ

es totalmente distinta a jugar con los altavoces de la televisión. Pues en Resident Evil HD Remaster es una auténtica pasada. Para que os hagáis una idea: si habéis jugado de esta manera a Alien: Isolation la sensación es bastante aproximada. Siguiendo con el sonido el doblaje japonés e inglés, a elegir también, está muy logrado y se complementa con unos subtítulos en castellano que nos permitirán seguir el desarrollo sin problemas.

Como punto final una vez terminado el juego podremos rejugarlo gracias a nuevos modos y/o nuevas armas que alargan la vida del título un poco más.

Resident Evil HD Remaster se puede adquirir de manera digital. Sólo existe de manera física en su versión de PS3 y únicamente está a la venta en Japón.

CONCLUSIÓN

En una generación de, últimamente, remasterizaciones en HD, Capcom nos ha brindado, de nuevo, la oportunidad de jugar al título que dio fama al género del Survival Horror en la época de los 32 bits haciendo un trabajo notable si bien se echa en falta un poco más de aire fresco en este clásico como la inclusión de nuevos personajes jugables o zonas nuevas. No obstante es un MUST HAVE, tanto si lo pruebas por primera vez como si eres un gamer de pura cepa.



ExpoManga
2015
PABELLÓN DE CRISTAL
DE LA CASA DE CAMPO DE MADRID
DEL 8 AL10 DE MAYO
Con tu entrada
un manga de regalo*
*Hasta agotar existencias
Organizan
TERRACOMIC S.L.
AEAC
Asociación Española de Amigos del Cómic
Colaboran
Plan de Fomento de la Lectura
AC/E
ACCIÓN CULTURAL ESPAÑOLA
Embajada del Japón
¡MADRID!
GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE CULTURA
Madrid Destino
Autobuses
31,33,36,39,65
Metro
10 Lago
6 Alto de Extremadura



UTILIZA TUS SUPERPODERES PARA DESTROZAR TODO A TU PASO

Podremos disfrutar de Saint Row IV: Re-Elected y Saint Rows: Gat out of Hell como una expansión independiente en nuestras consolas de nueva generación

Comenzamos explicando que aquí tenemos una edición especial del juego principal más una expansión independiente para los que anden un poco perdidos. Saints Row®: Gat Out of Hell es una expansión independiente que sale a la vez para nueva y pasada generación y Saints Row IV: Re-Elected incluye el juego completo con todos los contenidos descargables hasta el momento. ¿Mejor ahora? Bien, pues nos vamos a la historia del juego.


THERE'S A SAINT IN ALL OF US
SAINTS FLOW



El jefe de Los Santos es elegido presidente de los Estados Unidos y se lleva a toda su banda con él a la casa blanca. Tras un corto comienzo donde veremos que nos vamos a encontrar más adelante, de camino a la sala oval iremos viendo como interactuar con los demás personajes será divertido y por supuesto alocado. No será raro encontrar gente en la casa blanca ofreciéndonos una fuga y quedarnos con las ganas o simplemente pegar a alguien porque se nos ha antojado así.

Este comienzo parece demasiado bonito, o al menos lo quiere aparentar pero, no todo son rosas en este mundo. De pronto, justo antes de que el nuevo presidente quiera dar una charla a su país, unos extraterrestres atacan la tierra y comienzan a llevarse gente a otro lugar. Tras intentar detenerlos finalmente nos llevarán a una simulación de una ciudad llamada Steelport, donde pronto comenzaremos a aprender poderes y habilidades que nos darán cientos de posibilidades para que



EL "ACOJONANTE" JUEGO DE VOLITION REGRESA MÁS ARDIENTE QUE NUNCA...

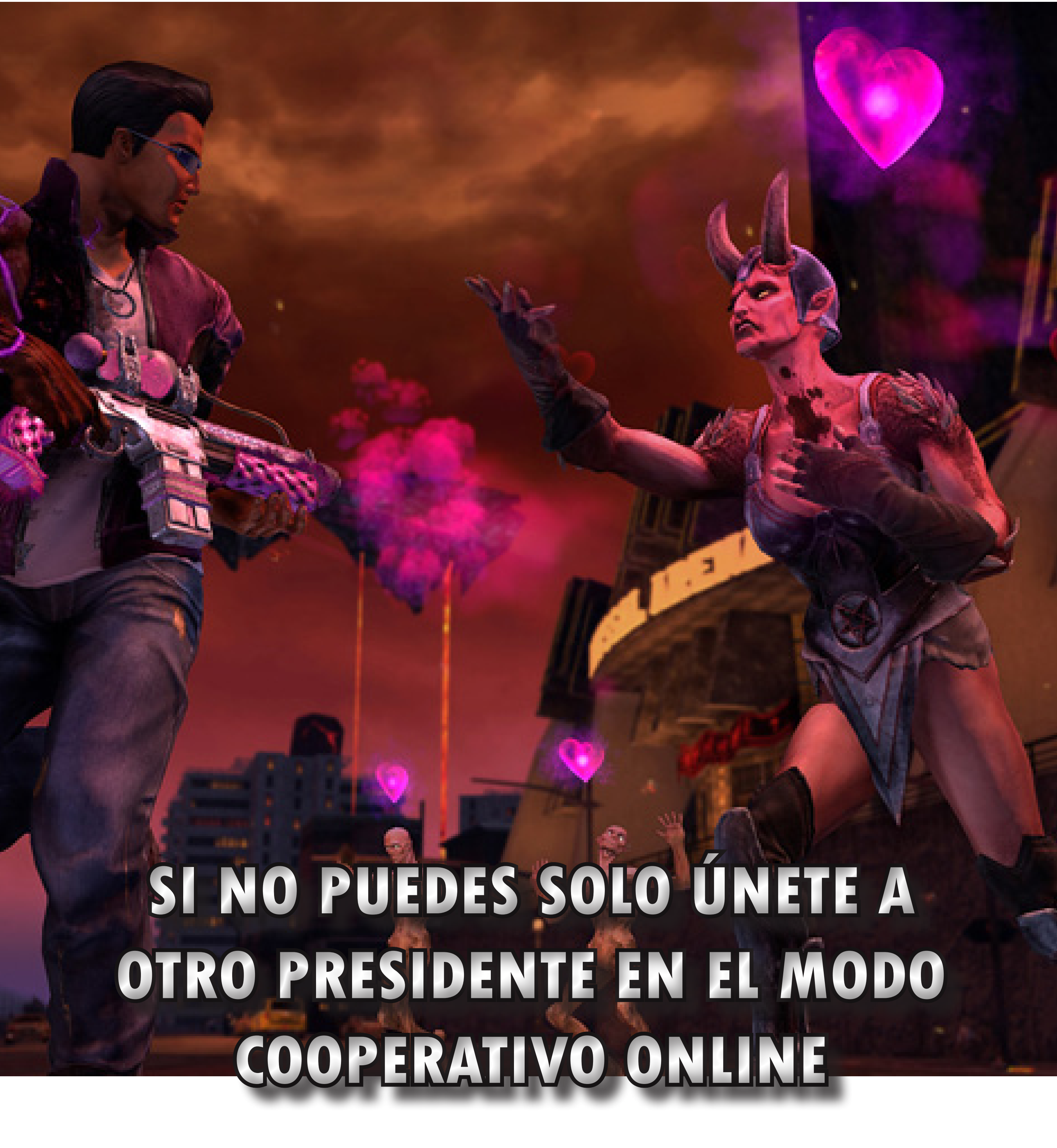
reine el caso en la ciudad y así poder escapar de las garras del alienígena Zinyak, el abuelo de los alienígenas.

Armas, armas y más armas. Contaremos con un arsenal brutal e incluso podemos disfrutar atacando y destruyendo todo lo que se nos ponga a nuestro paso con armas alienígenas. Si con esto no tuviéramos poco, también dispondremos de poderes inhumanos, correr más rápido que cualquier coche o escalar el edificio más alto de Steelport solo será el principio de muchas más cosas que podremos hacer.



Todos estos poderes que vayamos obteniendo en el juego podemos probarlos para saber cómo funcionan en unas simulaciones que nos prepara una de nuestras aliadas. Están serán buenas porque durante ellas estaremos obligados a probar todo el potencial de cada habilidad. Lo mejor de todo es que no solo son poderosos estos poderes sino que con el tiempo podremos ir mejorándolos para que aun sean mejores y doy por seguro que notareis la diferencia.

Como en el anterior juego podremos crear nuestro personaje al gusto para que sea de la forma que más apetezca. Y durante el juego, cuando vayamos consiguiendo armas para nuestro arsenal también podremos cambiar su aspecto para tener unos más clásico, cachondo o simplemente atractivo. También podremos pilotar todo tipo de vehículos como motos, coches y todo tipo de camiones para llegar al punto que queramos o simplemente divertirnos atropellando gente o chocando con otros vehículos para destrozarlos. Sin



SI NO PUEDES SOLO ÚNETE A OTRO PRESIDENTE EN EL MODO COOPERATIVO ONLINE

duda la salsa de este juego está aquí en la diversión de modificar todo a nuestro antojo, de coger todo lo que nos dé la gana y lo mejor, de hacer con eso lo que prefiramos ¡Diversión sin límites!

Las misiones. Para algunas personas pueden llegar a ser repetidas porque en resumen tendremos que llegar algún punto de alguna forma y siempre destruir algo, tal vez falta un poco de complejidad en este sentido es verdad que con tanto toque de humor entre medio ninguna misión se repite y puedes disfrutar bastante del juego. Por la ciudad también tendremos misiones secundarias que



será buenas hacerlas para conseguir experiencia. En algunas de ellas por ejemplo tendremos que llegar a una cantidad de dinero en destrozo, con lo que contaremos con armamentística pesada como aviones o tanques. Son unas buenas misiones para reventar a placar toda la ciudad. Todas estas misiones secundarias harán que el juego dure muchas más horas de las que nos ofrece el hilo principal, llegando a superar más de la mitad de la mitad del contenido del juego.

El juego también cuenta con un más que bueno modo multijugador donde decidiremos cuando unirnos a una partida o crear una propia para luchar contra nuestros enemigos con la ayuda de... otro presidente. Sera un entretenido modo de juego en que compartiremos o más bien dicho duplicaremos la diversión.

Sin duda el juego cuenta con muchos guiños o ciertos parecidos a otros juegos y películas. En esta edición sobre todo a ciertos juegos con toques futuris-



tas tanto nuevos como antiguos. Tampoco faltan guiños a sus mismos juegos o más bien inclusión de viejos amigos y escenas que ya hemos jugado.

Para los que aun os hayáis enterado bien, el juego cuenta además de con el juego principal, del que ya os he contado la historia, incluye packs de misiones DLC, más de 25 armas nuevas, 15 vehículos, más de 60 objetos de vestuario, 15 nuevos amigos a los que llamar y seis nuevos elementos de súper poder.

La mejora grafica de la pasada generación a este ha hecho mejorar a este juego como nunca. Ahora nos encontramos todos mucho más definido y real; y nos hace vivir una experiencia nunca vivida en la saga.

GENERO: ACCION | PLATAFORMAS: XBO, PS4
DISTRIBUIDORA: DEEP SILVER | DESARROLLADORA: VOLITION

18
www.pegi.info

SAINTS ROW IV: RE-ELECTED

NOTA	8.3
HISTORIA	8.5
GRAFICOS	8.5
MUSICA	8.3
JUGABILIDAD	8.8
TRADUCCION	5.5

REALIZADO POR BIBI RUIZ

¿Qué pasa con la expansión? Después de la bufonada especial de Saints Row IV, muchos fans se han preguntado qué sería lo siguiente… la respuesta, disparar al Diablo a la cara. Juega en el papel de Johnny Gat que es enviado al infierno tras un nefasto incidente con una Ouija. Iconos históricos, viejos amigos, enemigos pasados, una pistola que habla, un completo número musical y toda una serie de diabluras te esperan en esta expansión independiente que transcurre en el mundo abierto que será Saints Row: Gat Out Of Hell. Tendremos que combatir demonios, los horrores del inframundo y contra el mismo Demonio. Además de Johnny Gat jugaremos con Kinzie Kensington, y si encontramos un amigo mejor que mejor porque así llevaremos a los dos. Esta expansión además de traernos una historia independientes y nuevos personajes nos mete en nuevos mapas, cinco infernales distritos con un montón de contenido que alargará las horas de juego. Nuevas armas y nuevos poderes ya eran de esperar, pero lo mejor será que los probéis por vosotros mismos, porque invocar duendes o volar con las alas de un ángel caído no tendrá precio.

CONCLUSIÓN

Saints Row IV: Re-Elected es el sandbox más alocado que nos podemos encontrar, con total libertad para destruir y manejar lo que encontremos por nuestro camino a nuestro antojo. En esta edición contamos con todos los dlcs de armas, objetos, trajes y demás que han salido hasta el momento y por si fuera poco, Saints Row IV: Gat Out of Hell, una nueva expansión… ¡independiente!



Albanime 2015
XVI SALÓN DEL MANGA, ANIME Y OCIO ALTERNATIVO DE ALBACETE
25 y 26 de Abril
Palacio Ferial
del IFAB
www.albanime.com
organiza
NEXUS
OUTSIDERS
colaboran
DIPUTACIÓN DE ALBACETE
AYUNTAMIENTO DE ALBACETE
CONCEJALÍA DE JUVENTUD
CONCEJALÍA DE CULTURA
IFAB
INSTITUCIÓN FERIAL DE ALBACETE



LOS TRES REINOS DE CHINA

La conocida desarrolladora Tecmo Koei por juegos como Dead or Alive, Ninja Gaiden, Fist of the North Star: Ken's Rage 2 o Hyperdimension Neptunia mk2 nos trae Dynasty Warriors 8 Empires

En España pudimos disfrutar ya hace un tiempo de Dynasty Warriors 8 y meses despues de Dynasty Warriors 8 Xtreme Legends. En esta ocasión tenemos un juego más estratégico, al igual que nos pasó com Dynasty Warriors 7 Empires.

DYNASTY WARRIORS 8 Empires se centra en las caóticas vidas de los guerreros en la medida que sus funestas decisiones afectan al auge y caída de las naciones por las que luchan valientemente.

Podremos escoger entre 83 guerreros, y si no os vale, y veis que con tal brutal cantidad de personajes el juego se queda corto, ¿Por qué





no crear los nuestros propios? Por primera vez en la saga contamos con la posibilidad de crear personajes a nuestro gusto. Pero no solo se queda ahí ese editor sino que también podemos modificar nuestro estandarte, los oficiales y hasta nuestras monturas.

Nuevos personajes como Xun Yu, del Reino Wei. Conocido como el "El Prodigioso Consejero del Rey" debido a las brillantes estrategias y consejos que proporcionaba. Su gran perspicacia y gran red de contactos han hecho de él, alguien muy capacitado para valorar personas, lo que ha redundado en el descubrimiento de muchos oficiales expertos. Además veremos mucha variedad de escenarios, viajaremos por vastas planicies, sombríos páramos, estrechos desfiladeros e inmensos castillos.

Ahora no solo lucharemos contra millones de enemigos sino que también el entorno irá en nuestra contra, ya que con el cambio de estaciones surgen



nuevos elementos que se aplican a los más de 40 campos de batalla afectados por la meteorología y el paso del tiempo.

Las armas. Antes teníamos muchas pero ahora... la cantidad es incontable. Aunque podemos nombrar algunas de ellas como 'La Ballesta Giratoria'de Deng Ai que se puede utilizar tanto para ataques de corta como larga distancia; los "Sabatons" de Guan Suo que viste en su pies para causar daños con sus patadas; los "Ganchos Pato Mandarín" de Lianshi que compensan su corto alcance con la gran velocidad con la que ella los blande; la ágil "Columna Dragón" de Liu Shan conocida por su variedad de especiales contraataques; o el pesado "Cilindro" de Meng Huo que se transforma en una palmera y otros objetos.



Son varios los modos de juego y algunos ya los conocemos de la anterior entrega pero os voy a comentar el Modo Imperio. En el Modo Imperio podemos elegir entre uno de los múltiples roles. Ya sea eligiendo a Liu Bei, un gobernante provincial para vagar por la tierra en busca de un hogar, o a Lu Cu, un guerrero egoísta que se mueve de traición en traición en busca de su propia gloria, los jugadores se verán absorbidos por el drama de la contienda bélica.

La estrategia será el fuerte de este juego aunque no perderemos la oportunidad de machacar botones matando a los enemigos. Dedicaremos mucho tiempo a organizar nuestros ejércitos.

Si jugaste a los anteriores juegos verás que la jugabilidad de este es la misma que todas. Siempre y cuan-



NO SOLO CON MATAR SE CONQUISTA CHINA, TAMBIÉN NECESITAMOS ESTRATEGIA

do no tengamos en cuenta el punto de la estrategia que ahí sí que es novedoso o más bien distinto, pero a la hora de la lucha mano a mano, o mano a cientos, no notaremos cambios.

Apartado gráfico. Primero decir para los seguidores de la saga, que igual que en la jugabilidad el juego sigue en su línea en lo que se refiere al apartado gráfico. Habrá algunas ligeras mejoras pero en líneas generales tendremos lo mismo. Para los nuevos seguidores de la saga o simplemente a los que han decidido probar nuevos estilos y tipos de juegos con Dynasty Warriors 8 os podemos comentar que os encontrareis ante un juego claramente inducido por rasgos orientales.

GENERO: ACCION / ESTRATEGIA
PLATAFORMAS: XBO, PS4, PS3, PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA
DESARROLLADORA: KOEI TECMO EUR. / OMEGA FORCE



Como pasa muchas veces en el tema de los doblajes en este tipo de juego, es que las voces nos llegan en japonés y los textos en inglés. Esto es un punto en contra del juego porque son muchos los jugadores que les gustaría jugarlo pero al no tener textos en castellano les tira un poco para atrás. Si es cierto que tanto seguidores de la saga como gente que le gusta los juegos del estilo saben que esto ya viene así siempre, por lo que no creo que pierda compradores asiduos por este asunto.

CONCLUSIÓN

Dynasty Warriors 8 Empires nos trae una versión nueva y mejorada de DW7 Empires. Con el jugo de DW8 y DW8 Xtreme Legends pero con toques de estrategia y con unos gráficos mejorados. Con este juego nos demuestra que no solo se gana con el machacar botones, hay algo que es más importante antes de cortar cabezas, la estrategia.



5º salon del manga de alicante
11 y 12 de abril de 2015
Institución Ferial Alicantina
Pabellón 1
visítanos
www.smalicante.com
organiza
IFA
INSTITUCIÓN FERIAL ALICANTINA



"LA MAYOR BATALLA AMERICANA DE LA GUERRA" CHURCHILL

Ardennes Assault es el nuevo capítulo del fantástico Company of Heroes 2, la Segunda Guerra Mundial aun no ha acabado, este nuevo capítulo nos llevara a una de las batallas más demoledoras, la mayor batalla americana de la guerra según dijo Churchill, hablamos sin duda de la Batalla de las Ardenas





Este nuevo capítulo viene renovado y nos trae más desafíos y estrategia, una puesta a punto que nos brindara muchas horas de juego de calidad.

Como añoraba esto, como añoraba una expansión en condiciones ¿Os acordáis? Cuando no existían los DLC, ni los micropagos, ni todo esto que está destruyendo la experiencia de juego haciéndote pagar por cualquier cosa, Relic nos trae una expansión como las de antiguamente, las de poder jugar bien, las de recordar lo que es un buen juego sin pensar en céntimos.

Y es que la desarrolladora Relic sigue apostando por contenidos grandes y continuar exprimiendo grandes títulos como es el caso, todo esto junto con una renovada formula de más estrategia, nuevos escenarios, personajes y opcio-



PARECE QUE HEMOS PERDIDO UNA UNIDAD

nes nos brindaran una experiencia real en la espectacular campaña individual.

Parece que hemos perdido una unidad, no desearas escuchar esto, nos encontramos al mando de las fuerzas aliadas americanas, nos encontramos en la mayor batalla que libro el ejército Americano en esta guerra.

Más de 10 misiones y unos pocos menos enfrentamientos históricos, en un mapa de campaña donde nosotros decidiremos el orden de las batallas y como libramos nuestra guerra. Dentro de las misiones nos encontramos objetivos de todo tipo las típicas de desgastar al enemigo pero también escoltar unidades, tomar objetivos y objetivos secundarios como matar altos mandos enemigos.



Contamos con 3 mandos distintos a escoger al inicio de cada ofensiva, cada uno con unas características especiales, además contamos con un sistema de habilidades que debemos personalizar con más de 70 niveles, tenemos que tener mucho ojo con la estrategia que seguimos pues el enemigo también mejora a la misma velocidad, hay que estar al máximo para no quedarse atrás y que nos superen.

Para los que no habéis jugado antes a este juego, la dinámica básica se basa en ganar recursos y construir unidades y mejorarlas, pero no son unos recursos muy grandes debemos tener mucho ojo con nuestras bajas pues pueden suponer nuestra derrota. Si estas pensando en intentar atacar de frente olvídalo, tendrás que coordinar a todas tus unidades como si fuera un tablero de ajedrez.

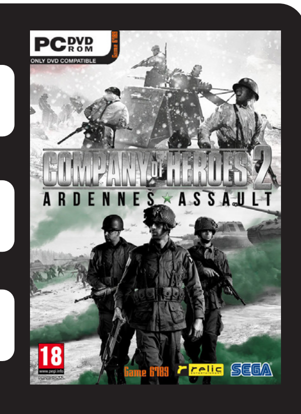
GENERO: ESTRATEGIA	PLATAFORMA: PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: RELIC ENTERTAINMENT



NOTA 9.2

COMPANY OF HEROES 2: ARDENNES ASSAULT

HISTORIA	9.0		
GRAFICOS	8.3	MUSICA	8.8
JUGABILIDAD	9.8	TRADUCCION	10



REALIZADO POR DAVID VAQUERIZO

CONCLUSIÓN

Un titulo de estrategia que mejora lo pasado y que ofrece cosas nueva, pero este no es un juego para novatos debes de tener un buen control de este tipo de juegos o haber jugado previamente a Company of Heroes, sino lo tendrás crudo y deberás dar el máximo de ti para prosperar en la campaña. Por ultimo recordar que aunque es un expansión, es un juego independiente, por lo que no deberás de tener el juego original para jugar a Ardennes Assault.



LA EDAD MEDIA MÁS DURA

El hambre y las enfermedades no es lo único que asolaba la civilización en la Edad Media. En el año 395 d.C. el cambio climático y sobre todo la guerra era un problema importante y en este juego lo viviremos todo desde primera persona

La serie de juegos de estrategia para PC Total War se amplía con Total War ATTILA. Anterior a esta nueva parte contábamos con Total War Rome II, el aclamado juego de SEGA que vio llegar una edición especial: Emperor Edition hace poco, y que podéis encontrar en el anterior número de la revista.

Tras la caída del Imperio Romano llega la oscuridad a Europa porque los ejércitos de Atila están aquí para conquistar todo lo que encuentren por su paso. El frio y el cambio climático están haciendo que





todas las naciones busquen nuevos sitios donde cazar, lugares más cálidos para vivir y cultivar. Este duro cambio en la vida de todos hace que luchemos por defender nuestros territorios de nuevos inquilinos no invitados que vienen buscando nuestras cálidas tierras.

El juego cuenta con una interfaz de usuario muy completa y con mucho contenido e información útil. Eso sí, os aviso que tendréis que dedicar mucho tiempo para controlarlo todo y haceros con el juego pero os aseguro que cuando ya le tengáis tomado el gusto veréis que tenéis todo lo que necesitáis e incluso más y lo que al principio parecía una locura se convertirá en un útil y manejable menú para vuestras partidas.

La religión toma un papel muy importante en el juego, como nunca lo ha hecho en la saga. Nosotros decidiremos la religión que han de tomar nuestras gentes e incluso cambiarla si vemos que otra distinta puedes sernos de gran utilidad.



LA ERA OSCURA SE ACERCA

¿Cuáles es uno de los grandes problemas de aceptar gente de otro sitio o que nos ataquen? Las enfermedades. En este juego todo será tenido en cuenta y uno de los problemas de las diferentes culturas son el tipo de enfermedades que ellos pueden contagiar. Si nos llega una nueva enfermedad nosotros tendremos que dar una solución, poner en cuarentena un poblado, exterminarlos a todos o esperar que no llegue a más. La decisión será vuestra.

La aniquilación total. En Total War Atila no todo es construcción y buenas acciones. Si alguna provincia nos da más problemas que bienes podremos destruirla por completo, dejándola en polvo y cenizas. Esta quedará inutilizable durante muchos años pero con el tiempo podremos volver a reconstruirla pero como os imagináis no es fácil, tendremos que invertir mucho tiempo y recursos para ello y eso no será fácil.

Los Hunos no serán nuestros aliados. Los Hunos solo obedecen a Atila, el líder de su pueblo y por tanto no es una facción jugable.



Un detalle dentro de las batallas es que cuando algo se prende fuego no solo se quema en un tiempo y listo. No amigos, este fuego, como en la vida real se puede propagar y quemar otras casas y edificios, así que como veis, no nos lo ponen fácil, las batallas serán realmente intensas y costosas de ganar.

Respecto a la jugabilidad y como adición a todo lo hablado antes podemos resumir en que Total War Attila es muy divertido, además de completo y a la vez interesante jugar los turnos en tiempo real. Otra vez más, como viene pasando en muchos juegos de reciente catálogo, los desarrolladores están escuchando a los seguidores de la saga y están implementando mejoras que se están pidiendo. Por ejemplo, en este juego hay nuevas funciones como los árboles familiares y los árboles de habilidades.

Todos los efectos de sonido además de os de ambiente hacen que disfrutes muchísimo del juego, algo muy importante en un juego en el que pasaras horas y horas delante del pc jugando en unas



misma partida. El sonido ha sido testeado con los nuevos HyperX Cloud II.

En esta edición veremos mayor profundidad a la hora de jugar y como muchos habían querido, un mayor nivel de dificultad. No nos gustan que los juegos sean excesivamente fáciles porque eso hacen que en poco tiempo de olvides de las dinámicas que ofrecen para solo preocuparte por tener muchos recursos acumulados por si acaso hacen falta, y normalmente no se llegan a usar en esas circunstancias, acabas fácilmente con todo y con tantos recursos que podrías jugar dos partidas más sin recolectar nuevos.

¿Qué facciones nos vamos a encontrar en Total War Attila? Eastern Roman Empire (Constantinople), The Visigoths(Visigoths), The Vandals (Vandals), The Sassanid Empire (Ctesiphon), The Alans (Alans), The Saxons(Tulifurdum), The Ostrogoths (Ostrogoths), The Franks (Fleuum), The Western Roman Empire (Mediolanum) además de The Danes (Hafn), The Geats (Krefnesholt), y The Jutes (Alabu) si cuentas con la edición especial.



Para finalizar, si te decides por comprar la edición especial te vas a encontrar, además de con el juego, con: Biografía de Atila el Huno (escrita por Nic Fields y publicada por Osprey Publishing, célebre especialista en historia militar, está basada en las últimas teorías e investigaciones académicas. Ilustrada con mapas, fotografías arqueológicas e ilustraciones encargadas en especial para esta obra, detalla la vida, la época y las oscuras hazañas de uno de los señores de la guerra más famosos de la historia); Póster guía de referencia y Pack de culturas Antiguos vikingos.

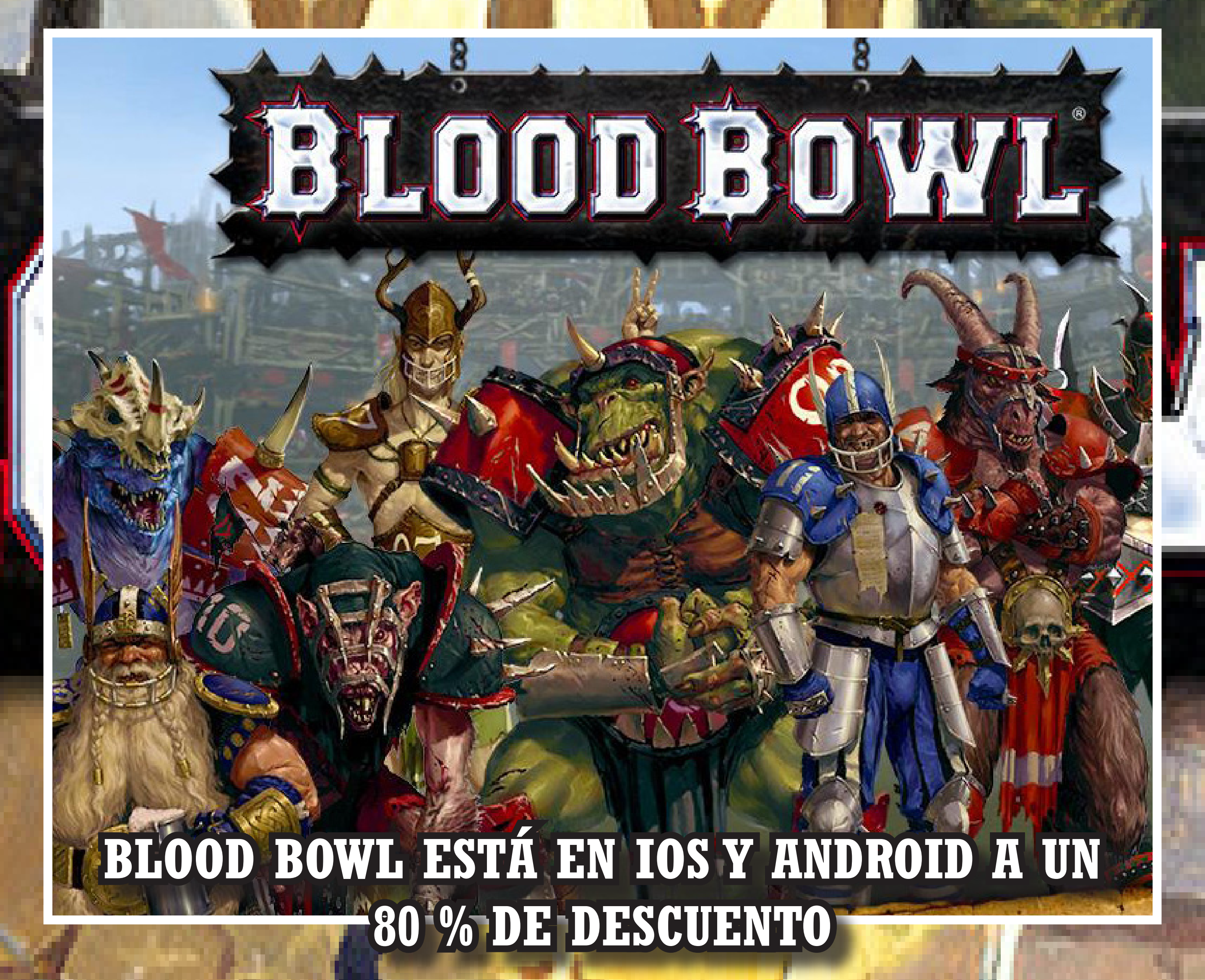
CONCLUSIÓN

Total War ATTILA es un gran juego de estrategia, y posiblemente un ejemplo a poner en los nuevos que nos encontraremos en el mercado. Cargado de novedades y de aspectos en otros juegos ni teníamos en cuenta como las enfermedades o la religión. Y por supuesto, si eres fan de la serie de juegos Total War te gustará sin dudarlo.



ONE PIECE: TREASURE CRUISE YA DISPONIBLE EN ESPAÑA PARA IOS Y ANDROID

Tras sumar más de 10 millones de jugadores en Japón, ONE PIECE: TREASURE CRUISE, el juego gratuito para móviles que está basado en la exitosa franquicia ONE PIECE, se prepara para hacer las delicias de los aficionados de España. Se trata de un juego de rol en el que los usuarios deberán reunir a su tripulación pirata, subirla de nivel para enfrentarse a poderosos jefes finales y disfrutar de la fascinante historia de ONE PIECE. Este llamativo juego para móviles permitirá a los usuarios ser los héroes de la historia gracias a sus combates tan estratégicos, a sus gráficos envolventes y a su sencillo sistema de control. Cada uno de los miembros de la tripulación del Sombrero de Paja tendrá sus propios atributos y habilidades, los cuales deberán usar para aplastar a todos los enemigos que les salgan al paso. ONE PIECE: TREASURE CRUISE está ya disponible en España para iOS y Android. Para más información sobre el juego, visita su página web oficial.



BLOOD BOWL ESTÁ EN IOS Y ANDROID A UN 80 % DE DESCUENTO

Blood Bowl, adaptación del famoso juego de mesa de fantasía centrado en el futbol americano de Games Workshop inspirada en el mundo de Warhammer, está dando la bienvenida en las tabletas iPad y Android a dos nuevas razas disponibles como contenido descargable a través de la tienda dentro del juego: los Hombres Lagarto y los Elfos Oscuros, elevando el total número de razas jugables a 8. El juego también ha sido actualizado con soporte multilenguaje, añadiendo alemán, italiano, español, ruso y polaco al Inglés ya existente y localización francesa. Y hay más buenas noticias: como una oferta especial por tiempo limitado, podemos obtener Blood Bowl en las tabletas iPad y Android por sólo € 0.99 / £ 0.79! Consíguelo ahora, mientras la oferta este en pie, y lleva los feroces partidos de Blood Bowl contigo dondequiera que viajes!



QUESTERIUM: SINISTER TRINITY: INVESTIGA UNA CIUDAD EN RUINAS Y RESCATAR A LOS NIÑOS ABANDONADOS EN ESTA AVENTURA ESPELUZNANTE

Cuando un meteorito cae en una pequeña ciudad, tres amigos de toda la vida - el alcalde, un banquero y un profesor - deciden explorar la roca espacial y llevar a cabo una serie de experimentos. Con el financiamiento de la banca, el profesor construye una máquina peligrosa que amplifica la energía que emana del meteoro. Por desgracia, hace que la energía del meteorito se salga de control y destruya la ciudad. Todas las plantas y los animales sufren mutaciones horribles. El alcalde evacua rápidamente los ciudadanos, pero accidentalmente deja dos niños detrás. Como el investigador, ahora debes encontrar a los niños perdidos, desmontar la máquina, llevar el profesor Gustav a la justicia y salvar la ciudad. Este juego cuenta con 37localizaciones distintas que podremos explorar y en las que encontrar objetos ocultos. También tendremos puzles que nos harán quebrarnos la cabeza si queremos resolverlos. Un huerto que podremos decorar con las plantas mutantes que encontremos por el juego. También cuenta con selector de dificultad, así como 23 logros que conseguir.



YA DISPONIBLE HEAVENSTRIKE RIVALS PARA IOS Y ANDROID

El nuevo título de rol táctico multijugador de Square Enix ya se encuentra disponible en Europa y otros territorios PAL, de forma gratuita, para dispositivos iOS y Android. Para celebrar el lanzamiento de este nuevo título para móviles, por un tiempo limitado se ofrece a los jugadores acceso al personaje "Black Mage", del que también podrán disfrutar quienes hayan jugado anteriormente a la beta. Este exclusivo regalo resultará muy útil en el modo PvP del juego, que permite enfrentarse a jugadores de todo el mundo en tiempo real. HEAVENSTRIKE RIVALS transcurre en un mundo devastado por la guerra y al borde de la extinción en el que los jugadores se embarcarán en una épica aventura a base de batallas tácticas simples pero fascinantes. En su día un próspero reino celeste, Lunnain ha sido asolado por el brutal ataque de unos despiadados monstruos ("the Fallen") cuyo único objetivo es la destrucción total. La gente no está dispuesta a aceptar este destino y quedarse de brazos cruzados; ahora ha llegado el momento de contraatacar. El sistema de batalla intuitivo y fácil de dominar se ha diseñado especialmente para los dispositivos móviles, permitiendo al jugador descubrir las posibilidades estratégicas, combates rápidos jugador contra jugador y cientos de personajes únicos para reunir y desarrollar.



NORDEUS ANUNCIA TOP ELEVEN 2015, LA NUEVA VERSIÓN DEL VIDEOJUEGO DEPORTIVO MÁS JUGADO DEL MUNDO

Top Eleven es un manager de fútbol free to play online donde creas tu equipo y lo diriges a la gloria, tanto en la liga, como en diversas competiciones de clubes, como la Champions League. Los managers pueden comprar, vender y mejorar sus jugadores, construir sus propios estadios, y seguir los consejos de José Mourinho, la imagen del videojuego, para tratar de convertirse en el mejor manager de entre sus amigos, o del mundo entero. Tras el lanzamiento de la primera versión en 2010, el título ha ganado en popularidad hasta convertirse en un título seguido, diariamente, por millones de aficio-

nados al fútbol en todo el mundo.

Ahora, por primera vez, Top Eleven ha sido objeto de una completa renovación, que incluye una extensa revisión de su apartado gráfico. Su renovación gráfica sienta las bases para convertirse en un estándar para los juegos de manager de fútbol.

La entrega Top Eleven 2015 ofrece una fantástica experiencia en todas las plataformas y dispositivos en los que puede jugarse, incluidas una mejor navegación por los menús, emulación de las condiciones atmosféricas de los encuentros, y un completo rediseño, hasta del salón de trofeos, donde los managers pueden recordar sus grandes victorias.

El lanzamiento de Top Eleven 2015 incluye muchas mejoras:

Posibilidad de negociar transferencias entre managers
Nuevo diseño 3D de los terrenos de tu club de fútbol
Animaciones mejoradas, nuevos efectos de sonido y música
Versión optimizada para tabletas
Logros disponibles ahora en todos los dispositivos
Rediseño de la tienda del club que permite una gestión más rápida y eficaz

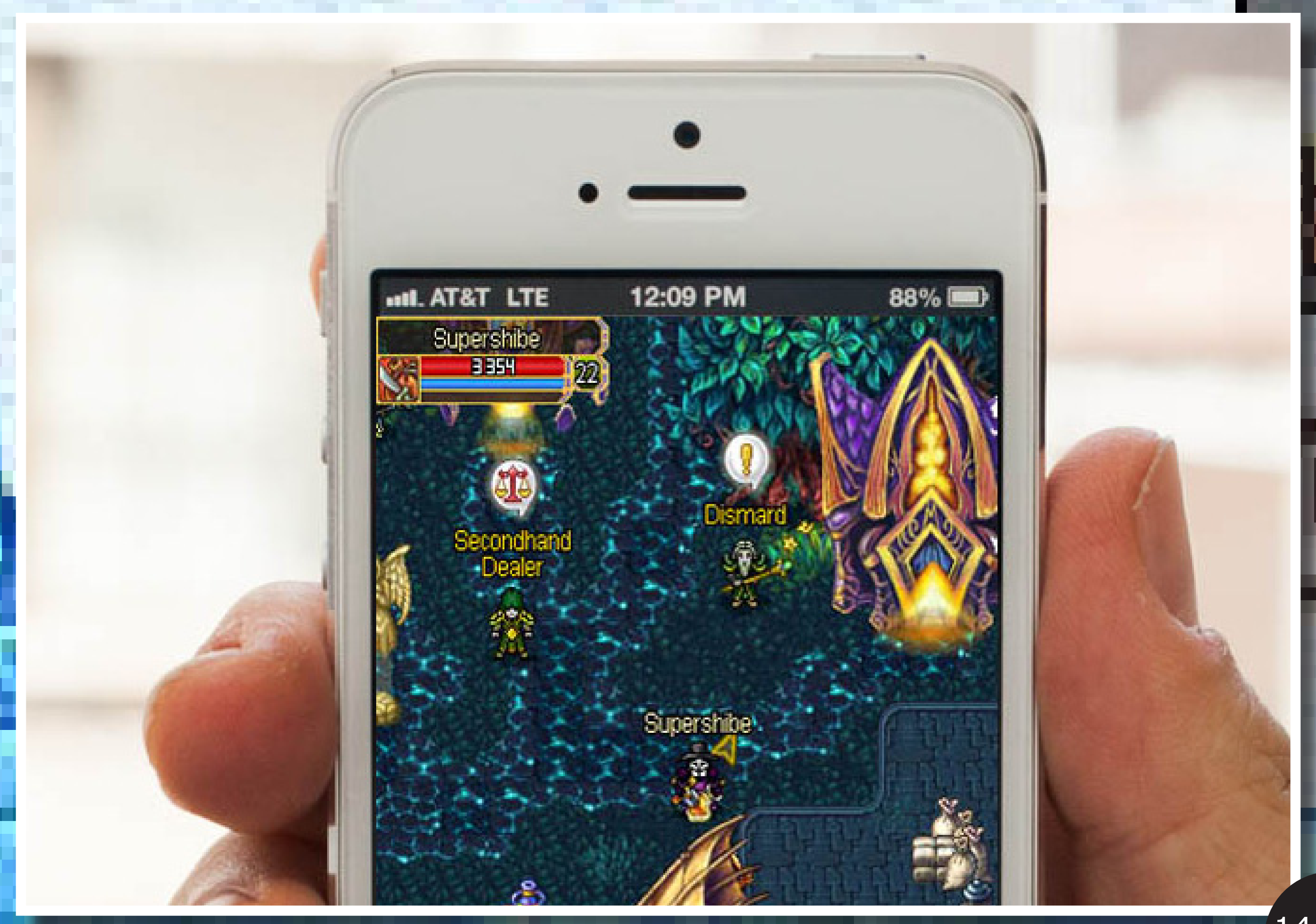




WARSPEAR ONLINE 4.7: EL NACIMIENTO DE LA TEMPESTAD

AIGRIND anuncia la esperada actualización de Warspear Online 4.7 para 5 millones de jugadores. Sus usuarios podrán, al fin, unirse en masivas batallas Jugador contra Jugador por los territorios de sus oponentes. Es una nueva página en la épica lucha entre las facciones de los Centinelas y la Legión, en el universo de Warspear Online. Ahora, cada jugador podrá poner a prueba sus habilidades personales de batalla y también sus habilidades en equipo. La actualización de Warspear Online 4.7 está ya disponible para su descarga en la web de la compañía, o en las tiendas online de Android, iOS, Windows Phone, Windows Mobile,

Symbian, Windows, Linux y Mac OS. Cada alianza tiene tres campamentos con sus respectivas banderas. El objetivo principal de cada jugador será proteger sus propios estandartes y destruir los de los rivales. No hay líderes en las batallas, pero todos los jugadores pueden estar al mando. Tienes que localizar tus fuerzas, liderar los ejércitos aliados a través de las tierras del enemigo, evitando en lo posible encontrarse con el ejército rival, o defenderte y planear el contra-ataque sobre las banderas rivales. Si haces todo bien, el éxito está asegurado. Las batallas tienen lugar en un determinado momento que será anunciado por adelantado, así que todos pueden finalizar su juego habitual, y tener todo listo para enfrentarse al ejército enemigo. Cuando la batalla finalice, todos los territorios capturados vuelven a sus respectivos propietarios. Cuantas más banderas del enemigo destruyas, mejores recompensas recibirán todos los miembros de la alianza que estén online en el momento en el que la batalla concluya. Hay muchos otros cambios: nuevas emoticonos, la posibilidad de logarse con la cuenta de Facebook, ajustes en las habilidades, y en el equilibrio de las batallas en la arena.

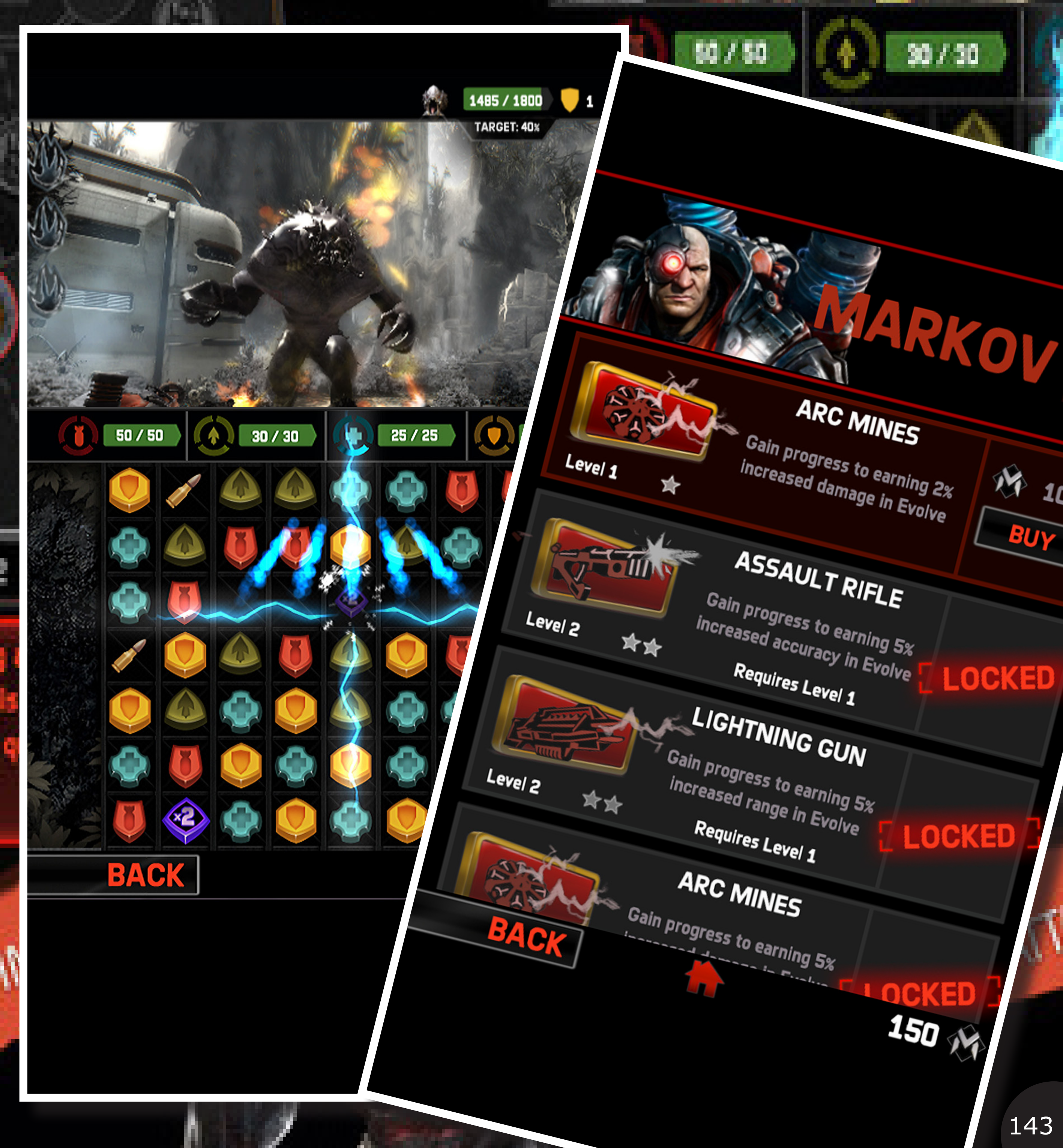




DISFRUTA DE UN NUEVO 'CONECTA-3', EN LA AVENTURA DE CAZA DE MONSTRUOS DE LA APLICACIÓN AUXILIAR OFICIAL DE EVOLVE, UNO DE LOS TÍTULOS MÁS ESPERADOS DE 2015

Evolve: Hunters Quest es un juego de combate en forma de puzzle conecta-3 que implica a los jugadores en más de 100 misiones situadas en el universo de Evolve. Los jugadores se unirán a un equipo de cazadores en el planeta Shear en busca de monstruos salvajes únicos. En las misiones los jugadores tendrán que conectar tres fichas del mismo color, desplegando ataques devastadores contra sus enemigos, completando las barras de energía para activar las habilidades especiales de los jugadores y acumulando puntos de dominio para subir de nivel a sus cazadores.

Para los fans que compren Evolve para PC o consola, Evolve: Hunters Quest también conecta con el juego principal para ofrecer una experiencia expandida que puede disfrutarse para llevar aparte. Los jugadores pueden utilizar los puntos de dominio obtenidos en Evolve: Hunters Quest con sus personajes en Evolve en cualquier plataforma. Los jugadores también podrán descubrir y desbloquear artes únicos del juego y mejorar sus habilidades en la consola viendo repeticiones de sus partidas multiplayer online desde un punto de vista estratégico.



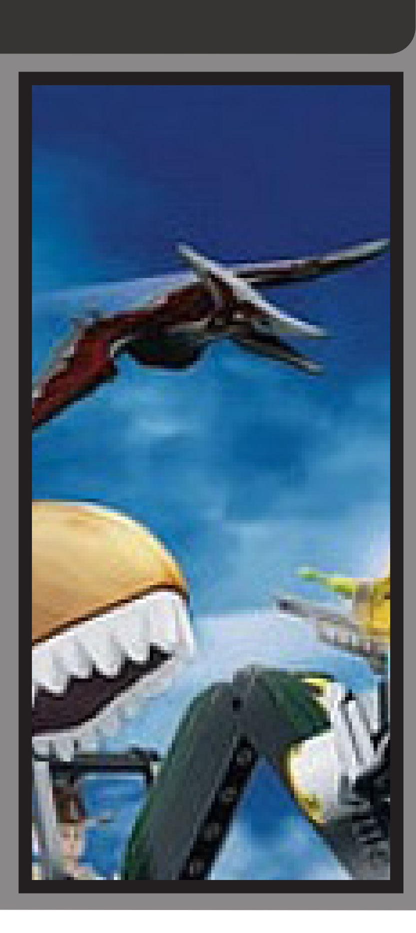
ALLGAME

UNA EXPERIENCIA QUE TE HARÁ VIVIR TODA LA SAGA DE PARQUE JURÁSICO

La desarrolladora TT Games ya ha publicado el trailer del juego, y aunque es de muy poca duración, podemos ver a un cómico dinosaurio que nos da la bienvenida al próximo titulo. LEGO Jurassic World es el único videojuego en que los jugadores podrán revivir las cuatro películas jurásicas, reimaginadas en forma de LEGO, y contando también con el sentido del humor característico de los juegos de TT Games. En LEGO: Jurassic World, los jugadores podrán recoger ámbar para conseguir el preciado ADN de los dinosaurios, que le facilitará la creación y la personalización de otras especies. Por primera vez en un juego de LEGO, los jugadores se podrán poner en el papel de dinosaurios, incluidos los dinosaurios de ''Parque Jurásico'' y ''Jurassic World''.







VALLE DE LOS YETIS PARA FAR CRY 4 DISPONIBLE EL 10 DE MARZO

Los jugadores volverán a ponerse en la piel de Ajay justo en el momento en el que su helicóptero se estrella contra una escarpada cresta del Himalaya. Abandonado a su suerte y sin refugio, los jugadores deberán capturar un campamento y protegerlo de un misterioso culto que atacará reclamándolo. Si los jugadores perseveran, el culto no será el único desafío al que se enfrenten, porque también los yetis aguardan ocultos en las sombras. Los jugadores pueden disfrutar del Valle de los Yetis en los modos para un jugador o con un amigo en modo cooperativo, con el objetivo de sobrevivir a las duras condiciones que encontrarán en el Himalaya. Mientras buscan la manera de salir del valle, tendrán que desentrañar al mismo tiempo los misterios que esconden los yetis.



VIDEOJUEGOS Y MUNDOS DE FICCIÓN DE ANTONIO J. PLANELLS



Los videojuegos son una de las industrias culturales y de ocio más importantes del mundo. Lejos de ser meros juguetes infantiles, los actuales juegos digitales se asemejan al cine y a la literatura en su capacidad para evocar mundos de ficción complejos e inmersivos. De esta manera, los mundos ficcionales de los medios tradicionales se transforman en el videojuego en mundos ludoficcionales, espacios ricos en personajes y emociones que se ven especialmente afectados por la intervención de un jugador. A partir de juegos tan significativos como Portal 2 o Alan Wake, este libro analiza cómo se crean estos mundos, desde su estructura hasta el diseño de personajes, sin olvidar la relevancia de las acciones ni la eclosión de las emociones para mostrar la complejidad y los límites del diseño de los videojuegos contemporáneos. De este modo, los mundos ludoficcionales consiguen transportarnos a otras realidades virtuales que superan la mera narración lineal de una historia. Si os interesa el tema, podéis adquirir el libro en la página de Ed. Cátedra buscando por autor o título.

LA FINAL NACIONAL PESLIGA BBVA ESTÁ CERCA, ¡TODAVÍA PUEDES CONSEGUIR TU PLAZA SIENDO EL MEJOR CON PES 2015!

Consigue ser el mejor jugador de PES 2015 en España y clasifícate para la Final Mundial en Berlín del próximo 6 de junio. Ya son muchas las ciudades que han vivido la emoción de los torneos presenciales PES 2015, pero aquí no acaba todo: Valencia y Barcelona ya cuentan con nuevas fechas para más torneos. Atrévete a saltar al campo de PES 2015, a vivir la apasionante experiencia de Pro Evolution Soccer y a demostrar tu habilidad a los mandos.

Torneo PESLiga BBVA Valencia · 14 de marzo (Fnac San agustín)
Torneo PESLiga BBVA Barcelona · 21 de marzo (Fnac L'illa)

Para participar sólo hay que registrarse de manera gratuita en www.pesleague.com. El campeón de cada uno de los torneos obtendrá una plaza directa para la Final Nacional de PES Liga BBVA, final que jugarán los 32 mejores jugadores de España. ¿Vas a dejar pasar la oportunidad de ganar tu plaza para la gran Final Nacional? Este año, que no te lo cuenten, corre y no te quedes sin tu plaza en la gran final de PES Liga BBVA.



SIERRA LANZARÁ VELOCITY 2X DE FUTURLAB PARA XBOX ONE Y PC ESTE VERANO



Construido en torno a una acción frenética y a unos controles precisos, Velocity 2X combina un shooter vertical de perspectiva cenital con una plataforma de scroll lateral, logrando un juego equilibrado que ofrece lo mejor de ambos géneros. Ya sea volando en su Quarp Jet o corriendo a pie, la experta piloto Teniente Kai Tana puede 'teledeslizarse' a través de los peligros a la velocidad de la luz, aplastando a los invasores alienígenas y rescatando a los supervivientes inocentes.

Las ediciones de Velocity 2X para Xbox One y PC contarán con exclusivas fases especiales diarias, que harán que el sistema de clasificación del juego sea aún más irresistible para los speedrunners. El título incluirá todas las etapas bonus de los DLCs Critical Urgency y Dual Core, lanzados originalmente para la versión de PlayStation®. El juego completo cuenta con más de 50 fases que pondrán a prueba a los jugadores, incluyendo niveles de puzzles, intensas batallas con jefes finales y un diseño audiovisual lleno de energía.

CREATIVE DRACO HS880

Creative Technology Ltd lanza en España los cascos gaming Creative Draco HS800, unos auriculares diseñados específicamente para videojuegos, que ofrecen un sonido ambiental único, sin precedentes en el sector. Monta drivers de neodimio de 40 mm. Propios de dispositivos gaming de alta gama, que ofrecen graves sensacionales y amplifican los efectos del juego para conseguir un realismo sorprendente. Los controladores de los Creative Draco HS800 han sido configurados por profesionales del sector del gaming para conseguir los sonidos ambientales más realistas y unos graves impactantes. Los cascos están montados sobre una banda de acero, y acabados en cuero sintético para soportar largas sesiones de juego cómodamente. Utilizan, además, un ingenioso micrófono desmontable que pueden convertir tus Draco HS800 gaming en unos auriculares para salir a la calle y escuchar música en dispositivos multimedia portátiles. Los auriculares Creative Draco HS880 tienen un precio de 49,99 € y están disponibles desde la tienda online de Creative y distribuidores autorizados. Para obtener más información visita: http://es.creative.com/p/gaming-headsets/draco-hs-850



LAS JORNADAS KBOOM! DE CÓMIC Y AUTOEDICIÓN DE BARCELONA VUELVEN EL 14 Y 15 DE MARZO EN SU 3RA EDICIÓN



Se trata de un punto de encuentro para aficionados del cómic y creadores, donde se han programado más de 20 actividades como charlas, exposiciones, mesas redondas, clases magistrales o encuentros con autores que transcurrirán durante todo el fin de semana. Así mismo, existe una zona mercadillo donde fanzines y creadores independientes muestran su trabajo y publicaciones.

Este año el evento cuenta con Javi de Castro (autor del cartel), Montse Martín, Gabor, Marcello Quintanilha, Josep Busquet, Jordi Tarragona, Natacha Bustos, Jordi LaFebre, Oriol Hernández, Stephen Hausdorff, Marisa Martínez, Xulia Vicente y Judith Ballester como autores invitados así como otros numerosos profesionales del sector entre los que destacan Antoni Guiral o Jordi Ojeda entre otros.

El evento es gratuito y sin ánimo de lucro, donde sus objetivos principales son la revalorización del cómic como elemento cultural, el apoyo a los creadores de cómic y la autoedición así como fomentar la cercanía entre público y autor.

PERTURBIA, ¡AHORA EN KICKSTARTER!

Perturbia es una aventura de terror que apuesta por una historia atrapante que encaja en el género del psico-thriller. Está siendo desarrollada para PC y Mac por un grupo de entusiastas independientes bajo el sello Imaginary Game Studio. El sistema de juego se puede describir como un survival horror basado en puzzles, tanto de lógica como de habilidad y reflejos. Claro que no estamos hablando de cualquier tipo de puzzles... Perturbia se despega de los survival horror modernos al ofrecer un nivel de dificultad mayor, con puzzles y minijuegos realmente desafiantes, asemejándose a aquellos juegos de antaño de la vieja escuela, donde no todo era tan simple y pasar "al siguiente nivel" generaba ansiedad y nervios... algo que muchos añoramos por la satisfacción y orgullo que se generaba una vez superado el reto. Para aquellos que aún recuerdan estos juegos y esperan con ansías la llegada de algo nuevo que los ponga con los nervios de punta y los lleve al borde de la locura, les garantizamos entonces que Perturbia es su juego. Para poder cerrar este ambicioso proyecto, el equipo de Imaginary Game Studio necesita recaudar la cifra de $18.000 dólares. Quienes tengan interés en colaborar con el desarrollo, pueden acceder a la campaña de Kickstarter en este enlace.




EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN
RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
SCREAMRIDE


#REVISTAFORGAMERS
SIGUENOS EN
YouTube
CREATIVE
FUTURE
CONOCE SIEMPRE
LAS ULTIMAS
NOVEDADES